Banzai

Animazione - Manga - Cultura Giapponese

MANGA

Novembre Dicembre 2000

n. 3

L. 12.900

Nadesico
Excel Saga
Gundam Wing
Corrector Yui

Hirohiko Araki e OAV di JoJo
Tutto, ma proprio tutto dagli esordi degli anni '80

Miyuki
Wedding Peach

Valanga in TV
Pokemon, Digimon, Sakura, Dragon Ball e tanti altri...

Novembre/Dicembre 2000 Bimestrale Sped. in Abb. Postale - 45%Art.2 Comma 20/B Legge 662/96 - Filiale di Roma

Comic Art Publishing

L'IMMORTALE

Cercando di raggiungere in vita il nirvana,
della vita si vengono a conoscere le infamità.
Non avere nulla cui appoggiarsi nel corso della vita,
non è nulla più che recitare un sutra camminando
in una notte primaverile.

Hiroaki Samura

Ogni sei mesi in libreria, brossurato con sovracopertina,
240 pp., L. 10.000

Credits

Direttore Editoriale:
Rinaldo Traini

Supervisione:
Stefania Valente

Coordinamento Redazionale e Pubblicità:
Marco Filippini (m.filippini@comicart.it)

Impaginazione:
Dario Bernardi, Margherita Cardinali, Marcello Dall'Osso
Marco Pastore, Caterina Cantone

In Redazione:
Andrea Ferrazzoli, Dario Bernardi, Marco Pastore,
Margherita Cardinali, Marcello Dall'Osso,
Leonardo Graziano, Caterina Cantone, Antonietta Lucino.

Collaboratori:
Irene Cantoni, Sabrina Tunesi, Emiliano Mammuccari

CD-Rom:
Project Koala Vampiro

Amministrazione:
Sandra Padroni

© immagini degli aventi diritto

Diritti Internazionali © Comic Art Publishing

Banzai Manga - Periodico bimestrale
n. 3 Novembre-Dicembre 2000 - Lire 12.900
Aut. del Trib. di Roma n. 75 del 03/02/92

Direttore Responsabile:
Rinaldo Traini

Editore:
Comic Art Publishing S.r.l.

Redazione e Amministrazione:
Via Flavio Domiziano n. 9, 00145 Roma;
tel. 06.54.13.737; fax 06.54.10.775

Stampa:
Mondadori Printing s.p.a. - Stabilimento A.G.R. - Pomezia
Roma

Fotocomposizione e fotolito:
Comic Art Publishing, Roma;
La Cromografica, Roma

Distribuzione:
Parrini & C., Piazza Colonna n. 361, Roma.

Il sito internet della casa editrice Comic Art Publishing è all'indirizzo:
www.comicart.it

e-mail:
banzaimanga@comicart.it

Sulla tutela della privacy. Nel caso siano allegati alla Rivista, o in essa contenuti, questionari oppure cartoline commerciali, si rende noto che: i dati trasmessi verranno impiegati con i principali scopi di indagini di mercato e di contatto commerciale, ex D.L. 123/97. Nel caso che la Rivista Le sia pervenuta in abbonamento, gratuito o a pagamento, si rende noto che: l'indirizzo in nostro possesso potrà venir impiegato anche per l'inoltro di altre riviste o di proposte commerciali. È in ogni caso fatto diritto dell'interessato richiedere la cancellazione o la rettifica, ai sensi della L. 675/96.

Special Thanks:
Yamato Video - Dynamic Italia

Copertina
Jojo © Hirohiko Araki, Pokemon © Nintendo, Dragon Ball Z © Akira Toriyama, Card Captor Sakura © Clamp, Digimon © Bandai

EDITORIALE

Ed eccoci di nuovo qui, alle 21:46 di un mercoledi che sarebbe stato anonimo come tanti altri, se non fosse che domani dobbiamo consegnare la rivista pronta, per cui invece di essere a casa a godere del giusto riposo, stiamo dando gli ultimi ritocchi a testi e grafica. Non per vantarci, ma in redazione siamo maestri nel ridurci all'ultimo ^_^; Haruka consegna gli articoli con 4 nanosecondi di anticipo sulla chiusura (ovvero con ere geologiche di ritardo), Ryo, che perfezionista non é mai stato, si mette in testa di cambiare alcune pagine all'ultimo momento, Ai deve per forza di cose assecondarlo come si fa coi matti, K1 passa il suo tempo a giocare al PlayStation (ma tanto deve spesso interrompere: "Dario qui come si fa?" "Dario ho combinato un casino, vieni a vedere!"), FRM, che invece pignolo lo é sempre stato si rilegge le bozze fino a notte fonda, il tutto mentre Ranma fa le sue capatine per vedere come procede il lavoro prima di andare a giocare a tennis, mentre Mika e Takaya manco si fanno vedere, chissà come se la spassano ora che é ricominciato Hiatari Ryoko!! su JTV (e invece io qui a lavorare Nd FRM). Vi si aggiungano calmità artificiali come il Mac che fonde, la cartuccia d'inchiostro della stampante che finisce sul più bello, ecc. e potrete capire che non é proprio una passeggiata realizzare un numero di Banzai... Ma é il nostro mestiere e l'abbiamo scelto noi! Ed ogni volta che dalla tipografia ci giunge il numero stampato ci fiondiamo a vederlo come se non l'avessimo mai visto... tranne FRM, che, poverino, dopo aver corretto i testi 10000 volte non ne può più di vederla ^_^;;;

La redazione

LEGENDA:

Anime: Contrazione di Animation, indica i cartoni animati giapponesi

Manga: Termine giapponese corrispondente alla nostra parola "fumetto". Deriva da Man-Ga: "Immagine" - "Svago".

Shojo: Letteralmente "Ragazza", si usa per comodità al posto di shojo manga, fumetti realizzati per ragazze (ultimamente sempre più apprezzati anche dai ragazzi).

Shonen: Letteralmente "Ragazzo", si usa per comodità al posto di Shonen Manga, fumetti realizzati per ragazzi, che piacciono quasi allo stesso livello anche alle ragazze.

Hentai: Su questa rivista non leggerete spesso questa parola... almeno finché in copertina non troverete un bel bollino rosso. "Hentai" significa letteralmente "Maniaco" e viene usata per indicare i l genere erotico sia per i manga che anime, molto diffuso in giappone, soprattutto nelle *Dojinshi.*

Dojinshi: Fumetti editi in privato da disegnatori non professionisti, cioé fans. In giappone esistono delle vere e proprie fiere dedicate a questo genere di fumetti, che produce principalmente parodie erotiche... autorizzate dagli autori originali sotto un piccolo compenso.

Idol: Giovani cantanti giapponesi, arrivate al successo e dimenticate con la stessa velocità... a parte poche eccezioni.

Seiyuu: Sono coloro che prestano la voce ai personaggi degli Anime, in genere sono degli Idol.

OAV: Original Anime Video (talvolta anche OVA: Original Video Animation) sono degli Anime realizzati per essere venduti principalmente nel mercato Home Video (VHS, LaserDisk, DVD).

Otaku: Letteralmente "Fanatico", indica i fan del fumetto e dell'animazione giapponese.

Senpai: Compagno più anziano; termine usato sia nelle scuole che nell'ambiente di lavoro.

Fansub: Anime sottotitolati dai fan americani e distribuiti per mezzo di scambi; generalmente le fansub vengono distrutte appena qualcuno annuncia l'acquisizione dei diritti negli Stati Uniti.

Deformed: Caricature simpatiche dei personaggi.

Video CD: Standard poco diffuso nel mondo per la veicolazione di audiovisivi: con le tecnologie attuali basta avere un computer per vederli.

Laser disk: Standard poco diffuso in Italia per la veicolazione di audiovisive.

DVD: Nuovo standard per la veicolazione di audiovisivi: garantisce una qualità superiore a qualunque altro tipo di supporto.

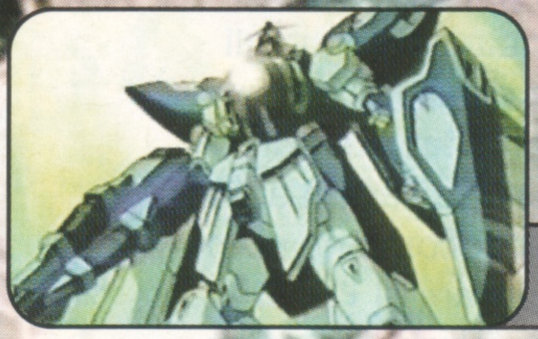
Spoiler: Originariamente significava rivelare qualcosa o tutto di un'opera letteraria o cinematografica; oggi nella comune accezione del termine ha assunto il significato di rivelare il finale o momenti topici di un manga o un anime.

FACCINE:

^_^	Faccina sorridente (spesso per convenienza)
^___^	Sorriso a 32 denti
^_^;	Faccina di disappunto
;_;	Faccina in lacrime
;;_;;	Faccina inondata di lacrime
^_-	Occhiolino
:)	Faccina sorridente classica
;)	Occhiolino classico
:p / :b	Linguaccia/Pernacchia
O_O	Faccina stupita
O_o	Faccina sbigottita
Grin	Ghigno (satanico)

pag. 8

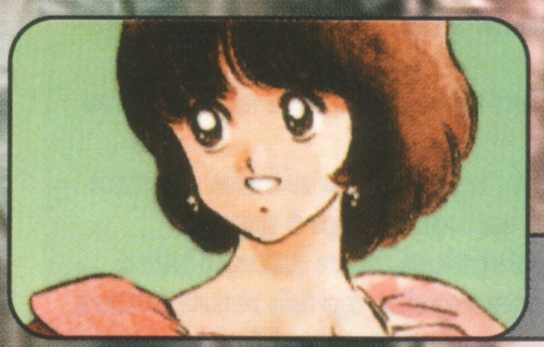
pag. 10


pag. 12

pag. 14

pag. 25

pag. 26


pag. 28

pag. 30

pag. 38

SOMMARIO

Varie	Posta	4
	Recensioni in Breve	6
Anime	Nadesico	8
	Excel Saga	10
	Gundam Wing	12
	Valanga TV	14
Speciale	Hirohiko Araki	16
Cult	Georgie	26
Manga	Miyuki	28
	Due come Noi	30
	Wedding Peach	31
	Hareruya Boy	36
	Cortili del Cuore	38
Rubriche	Non solo Manga	40
	Fanzines	42
	News Italia	44
	News Shojo	45
	News Shonen	46

Guida all'uso del CD

Il CD di *BANZAI Manga* è semplicissimo da usare. Se siete utenti *Windows* basta inserirlo nel lettore ed aspettare che parta automaticamente, sempre che non abbiate disabilitato questa funzione, nel qual caso basta entrare nel CD e cliccare sul file exe della Root. Se invece siete utenti *MAC* oppure avete voglia di navigare nel CD come se fosse un sito internet, basta entrare nel cd, cliccare `index.html`, e il gioco è fatto. Dovete avere un browser che supporti il *Flash*: *Internet Explorer 4* o *5*, *Netscape Navigator 4.x* vanno benissimo.
(è necessario il plugin per shockwave, se non lo avete scaricatelo in *www.macromedia.com/shockwave/download/*)

Buon divertimento!

Marcello Dall'Osso

Nickname: Ryo 'Ippatsu man' Saeba
E-mail: ippatsuman@inwind.it
Frase ricorrente: No! Le mani nelle mutande no!
Anime preferiti: OAV di Jo Jo, Touch, Lupin III prima serie
Manga preferiti: Jo Jo, City Hunter, Rough e VG Ai
Personaggi preferiti: Tutti e sei gli Jo Jo, Ryo Saeba, Ai, Dark Schneider, Hanamichi
Ama: essere 'un buffone' insieme ad Ai e l'unico sport che pratica (spostarsi dalla poltrona al letto e dal letto alla poltrona)
Odia: interrompere la routine (doversi spostare dalla poltrona al tavolo per mangiare)

Ehi... sono nudo... sto uscendo dalla doccia... Ai? Ai nuda? Arghh! Cosa hai da ridire sulle mie tettine? è_é Tiè, beccati una superventosa!!! E poi abbassa il coso prima di parlare... Ehi Ai, noi eravamo qui per un altro motivo e questo non è il modo migliore per trattare l'argomento... Ah sì? Parliamone...

MILAGROS PROLOGO

Un giorno in reda arrivarono un fracco di mail, insinuanti strani rapporti tra Ai e Ryo: dopo una crisi apoplettica dei nostri "eroi", i due decisero di raccontare la loro storia... La cosa più difficile fu trovare il titolo della loro personale soap opera, si pensò a Viados... ma pareva brutto, così si ripiegò sull'abusatissimo Milagros... e qui comincia la nostra storia...

MILAGROS PARTE 1

Ryo era ancora un bambinetto di circa 4 anni e si dilettava a fare castelli di sabbia in quel di Francavilla al Mare (CH) quando Ai lo inquadrò per la prima volta, mentre passeggiava sulla battigia insieme ai suoi genitori... Il suo primo pensiero fu: "e quello sarebbe il fratello della ragazza di mio fratello?" La disgrazia fu che i due piccioncini rimasero insieme per dieci lunghissimi anni e in seguito Ai e Ryo ebbero modo di conoscersi meglio... Il loro secondo fugace incontro avvenne tre o quattro anni dopo: sempre in quel bel litorale Abruzzese, dove i due trascorrevano le vacanze estive per tradizione (vogliamo tornarci!!! Nd Ai & Ryo ,;_;,), Ai stava parlando con i due piccioni di cui sopra, ma non poteva fare a meno di notare che due occhietti la fissavano da circa mezzo metro di altezza. Ovviamente gli occhi erano quelli di Ryo e a quel punto, scusate, ma la domanda sorse spontanea: "Ma che vò questo piccoletto?" ... Era Amore? NOOOOO! Semplicemente Ryo era un bambinetto curioso e rompipalle (e lo è ancora! Nd FRM)... TO BE CONTINUED eheheheh

Margherita Cardinali

Nickname: Ai Amano
E-mail: xess@inwind.it
Frase ricorrente: Stiamo rivalutando le corde!
Anime preferiti: Tutti quelli di Adachi, Creamy, Pelsha, Glass no Kamen
Manga preferiti: Tutti quelli di Adachi, Gokinjo Monogatari, City Hunter, Glass no Kamen, Hamelin e Jojo
Personaggi preferiti: VG Ai, Madoka, Keisuke Yamato, Ryo Saeba, Jotaro Kujo, Lantis e i cattivi in generale
Ama: essere 'un buffone' insieme a Ryo e tutto il resto
Odia: le scadenze e tutto il resto

Andrea Ferrazzoli

Nickname: FRM
E-Mail: frm@freemail.it
Frase ricorrente: Il fumetto consigliato da tre medici dentisti su due
Anime preferiti: Lupin prima serie, Alexander
Manga preferiti: Miyuki, Rough, Devilman (in ordine sparso...)
Personaggi preferiti: La marchesa Yanus (dal Grande Mazinga), Ed (cowboy Bebop), Boyakki (Yattaman)
Ama: Circondarsi di un alone di mistero
Odia: Quando Ryo gli telefona mentre è a cena (e accade fin troppo spesso...)

Vendesi Redazione semi-nuova usata pochissimo: ampia scelta e assortimento di casi umani. Tutte le vostre più sfrenate fantasie saranno soddisfatte dalle redattrici Ai, Takaya e Mika, le vostre schiave d'amore, che in più vi puliscono pure casa; se la casa, invece, la volete sporcare, ecco K1, vero genio del macello, e Ryo, che oltre a buttarvi le cicche per terra, vi inonda di segatura appena praticate un foro nel suo cranio. Non verrete più screcciati! il nuovo schiavo tennista Ranma!!! giocherà per voi le partite della vita e pure i doppi col capufficio! Infine, in regalo al primo che chiamerà, Haruka-matic: avete bisogno di un inutile orpello? Haruka-matic fa per voi! Avete bisogno di una statua per la vostra fontana? Haruka-matic si denuderà e verserà acqua proprio come la famosa statua di bambino simbolo di Bruxelles (dal pistulino, brevetto internazionale)! Per info e ordini rivolgersi FRM ore NON pasti (e chi mangia più ormai?)

Caterina Cantone

Nickname: Takaya Todoroki
E-Mail: miwa@freemail.it
Frase ricorrente: Questo programma ha eseguito un'operazione non valida e sarà Sterminato!
Anime preferiti: Lady Oscar, Atlas UFO Robot, Capitan Harlock, e troppi altri
Manga preferiti: Lady Oscar, Georgie, Alpen Rose, Detective Conan, e altri...
Personaggi preferiti: Oscar, André, Anna Shirley, e taaaaaanti altri... ^__^
Ama: la mozzarella, i telefilm di Ellery Queen, Mikako Koda e Ai Amano
Odia: Windows 95 (infatti adesso sono passato al 98!)

Cari lettori, siete sopravvissuti al Grande Fratello, ai Pokémon e ai Digimon, e addirittura al secondo numero di BM? Beh, non cantate vittoria, ancora non avete affrontato la prova più terribile, e cioè questo nostro terzo numero!! ^__^; Personalmente sono abbastanza soddisfatta. La mia squadra di calcio del cuore ha vinto ancora, e si avvicina la Fiera di Expocartoon. Purtroppo ho dovuto rinunciare alla mia amata Nutella (sigh!!!), ma non importa! Mi consolo con il gelato affogato alla fragola! ;-) Una sola cosa mi rattrista (e mi fa inca§§are da matti!!) Le censure fatte a Lady Oscar!!!... È ora di dire basta! E approfitto di questo spazio gentilmente offertomi dalla Redazione di Banzai!! Manga per fare un annuncio alla Nazione!..... (Zittiamola!!! Nd Reda) (No! NO! Il bavaglio, noooooooo!!! Nd Takaya) .....E il resto, è silenzio!

Dario Bernardi

Nickname: Keiichi "k1" Morisato
E-Mail: dar.b@libero.it
Frase ricorrente: ^_^
Anime Preferiti: Cowboy Beebop, Excell Saga
Manga preferiti: al momento Touch, Berserk, Jojo... cioé gli unici fumetti che trovo il tempo di leggere.
Personaggi preferiti: Genzo, Mitsuhashi (Due come noi), la mia Belldandy (Oh! mia Dea)
Ama: Le bombe al cioccolato (sigh, la cometteria a fianco della redazione é chiusa per lavori...), essere pagato
Odia: Pagare le bollette, il Windows ME e il Mac OS 9

Ragazzi, guardate come ci siamo ridotti... qui c'é poco da scherzare. Non abbiamo più neanche i soldi per comprare una misera cartuccia per la stampante.... per non parlare dell'affitto, della bolletta della luce e del telefono!... e il frigo é vuotooo!!! E voi vi mettete a fare battutine, come se avessimo "scelto" queste foto per far ridere! Siamo finiti in mutande (io forse sono riuscita a vendere anche quelle NdAi)... e come la mettiamo ora che si avvicina l'inverno... sigh!
Non ascoltate il povero FRM (chissà perché ultimamente cell'hanno tutti con lui), che non essendoci le prove di stampa (per ovvi motivi) si é dovuto mettere a corregere la rivista direttamente su schermo... Ne é uscito pazzo(non che ne sia entrato sano) e ora cerca di ricavare qualche soldo vendendo tutto quello che gli capita tra le mani.
Takaya... su... impegnamoci quel casco, tanto sei un campione, non cadi... forza che ci compriamo la cartuccia per il prossimo numero... dai, fallo per FRM!!!

Leonardo Graziano

Nickname: Haruka Tenou
E-mail: harukah@tiscalinet.it
Frase ricorrente: Ai mi ha abbandonato!
Anime preferiti: Pollon, sailorstars,Creamy, Pelsha, Glass no Kamen e Georgie
Manga preferiti: tutti quelli della Igarashi e della Hara, Rayearth1, Kamikaze Kaitou Jeanne e tanti altri.
Personaggi preferiti: Candy, Madoka, Usagi, Saint Tail e le cattive in generale
Ama: lavorare e guardare cartoni non censurati. I telefilm americani
Odia: le censure

Non c'é due senza tre. Lo so é banale, ma é la pura verità. Insomma sembra che il nostro magazine vi piaccia anche con la scomooda presenza di quel dolce, shojoso e delicato individuo chiamato FRM. Torniamo seri. Ho notato con molto piacere che vi interessa particolarmente il mondo del doppiaggio; in effetti é un lavoro affascinante anche se tutt'altro che facile (ve lo assicuro). Visto il vostro interesse (e visto che si parla sempre degli stessi attori...W la Pacotto!), che ne direste di un articolo dedicato alle nuove voci che lavorano in questo settore. In uno dei prossimi numeri, se la reda sarà d'accordo (...vi prego), vi presenterò alcuni delle nuove leve del doppiaggio italiano come ecc. Che ne dite, vi piace l'idea? Fatemi sapere. ...Ops;.. ma sono nudo... ti odio Aiiiii

Antonella Lucino

Nickname: Mikako Koda
E-Mail: maoscar@freemail.it
Frase ricorrente: velocità Warp!!!
Anime preferiti: Lady Oscar, Cortili, Candy, quelli di Mitsuru Adachi, Produzioni Nippon Animation
Manga preferiti: Lady Oscar, Cortili, Video Girl Ai, Hamelin...
Personaggi preferiti: Oscar, Mikako, Mademoiselle Anne, Anna Shirley, Candy, Hitomi Kanzaki
Ama: i dolci, Takaya, Ai e Ryo!
Odia: i datori di lavoro e i correttori di bozze!!! (io i bozzi te li farei in testa... Nd FRM)

Waaaarp!!! Eccoci di nuovo con voi pronti a rendervi la vita difficile, ma dopo tutto divertente (per noi). Terzo numero di BM, numero fortunato, ma non si può dire altrettanto del numero quattro che per i giapponesi è sinonimo di morte! Se non ci trovate nelle edicole fra due mesi sapete già il perché... ops! Mi sa che sto diventando la iettatrice della reda ^_^;;; scusate non è un comportamento degno di Mikako Koda... FORZA BANZAI!!! Dobbiamo assolutamente farcela e dimostrare al mondo chi siamo (vale a dire una manica di pazzi...Nd lettore che ha capito tutto della vita)! Continuate a farci pubblicità con chiunque, ricordate che Banzai Manga è la rivista consigliata da tre medici dentisti su due!!! Ora scappo prima che FRM arrivi a farmi la pelle! Ciao a tutti...Warp!!!

Marco Pastore

Nickname: Ranma!!!
E-Mail: ranma1@supereva.it
Frase ricorrente: Fa' un po' come ti pare!!!
Anime Preferiti: Tutti quelli di Miyazaki, Evangelion e un'altra carriolata di titoli.
Manga preferiti: Uno lo immaginate, poi Bastard!!, Rough, Touch e tutti quelli ignoranti e assurdi.
Personaggi preferiti: manco a dirlo... (però anche Gara il signore dei ninja non è malaccio); Naga la serpe
Ama: al momento Chrono Cross
Odia: Quelli che ultimamente fanno strani esperimenti con secchi d'acqua fredda

Accidenti, ma guarda questi brutti bastardi!!! Non vi perdonerò mai per aver messo questa fotaccia. Guardatevi alle spalle per il prossimo numero perché la pagherete. Comunque ritorniamo seri (seri?) e vediamo cosa vi posso raccontare di me per questo numero. Innanzitutto, non mi trasformo in ragazza, quindi é meglio che tutti i maschi si puliscano quella leggera bavetta. Secondo, probabilmente "Pronto? Ufficio testuggini? C'é qui il Ranma che s'é arenato. Mandate una draga." Ehm, scusa FRM, ma come te ne esci? Lasciamo perdere tanto non é che avevo tante cose impoortanti da dire, solo una cosa: FRM se ne esce come le scureggie!!! (Ma scuregge si scrive davvero con la "i"? Nd Ryo)

Domenico de Francesco

la Posta di Banzai

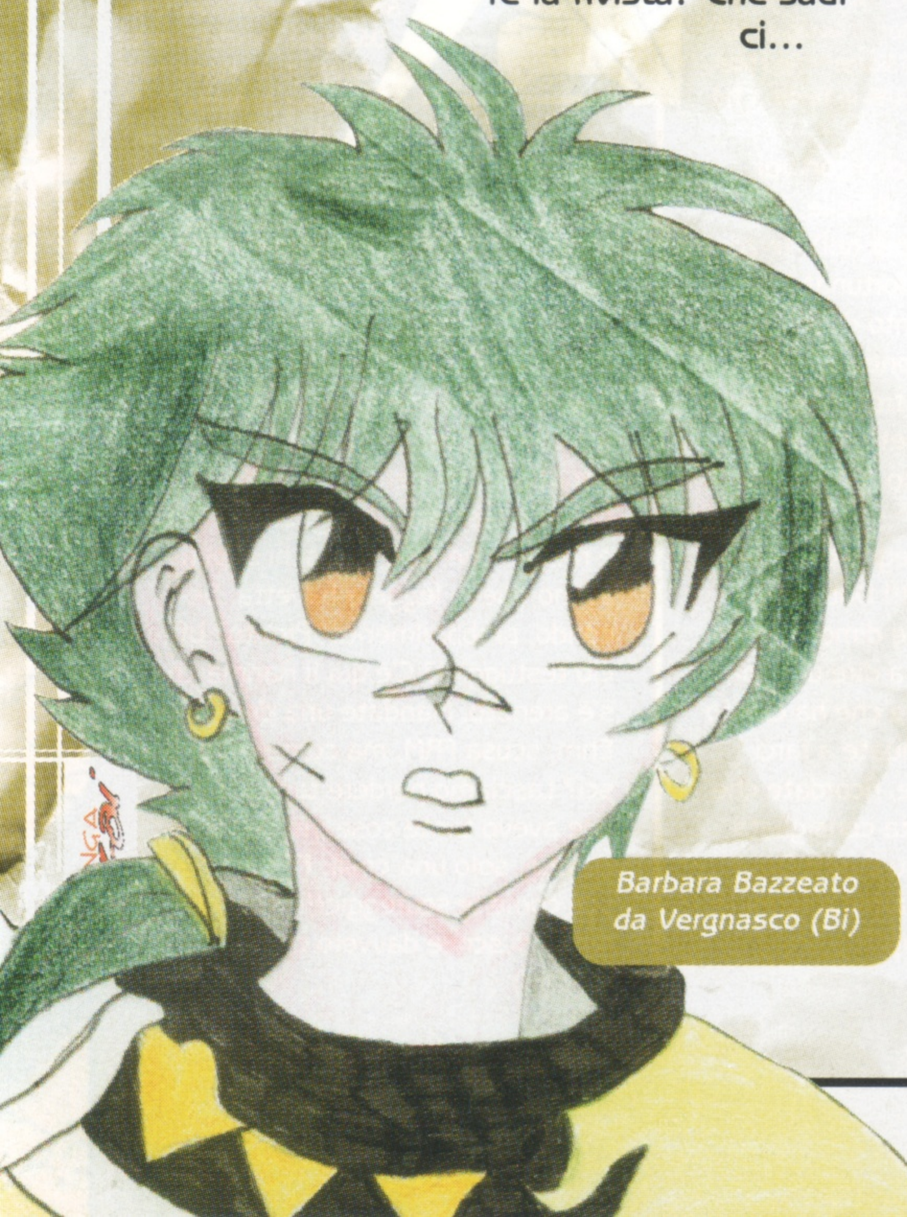
Stefania Capitani da Roma

Mi spiace cominciare facendo notare un mio errore (sono un po' orgoglioso, eh eh), tuttavia nel secondo numero ho fatto una cacchiata galattica: in barba a Rodotà e fregandomene della privacy, ho pubblicato per ogni lettera l'indirizzo, reale e/o E-mail di chi aveva scritto. Ovviamente dovevo essere sotto i fumi dell'alcol per fare una cosa del genere; il fatto che molti di voi cercassero corrispondenti non mi esime comunque dal fare pubblica ammenda con chi il suo indirizzo non voleva farlo conoscere: scusatescusatescusate!
Passiamo invece alla posta, che anche stavolta starà compressa in 2 misere pagine (ma io un'idea ce l'avrei...). Ecco le solite raccomandazioni di rito: scrivete in stampatello o al computer evitando caratteri strani, che la mia vista è quella che è; fate i vostri disegni in formato A4 E SU UN PEZZO DI CARTA A PARTE! Dico questo perché non ho potuto pubblicare i disegni MAESTOSI di Stefania Capitani e Simone Giudici: semplicemente non entrano nello scanner! Infine dato che ci piange il cuore vedere gente che ritaglia il referendum, perché non ci spedite una fotocopia? Ma davvero vi piace mutilare la rivista? Che sadici...

Barbara Ravizzoli Bellinzago (NO)

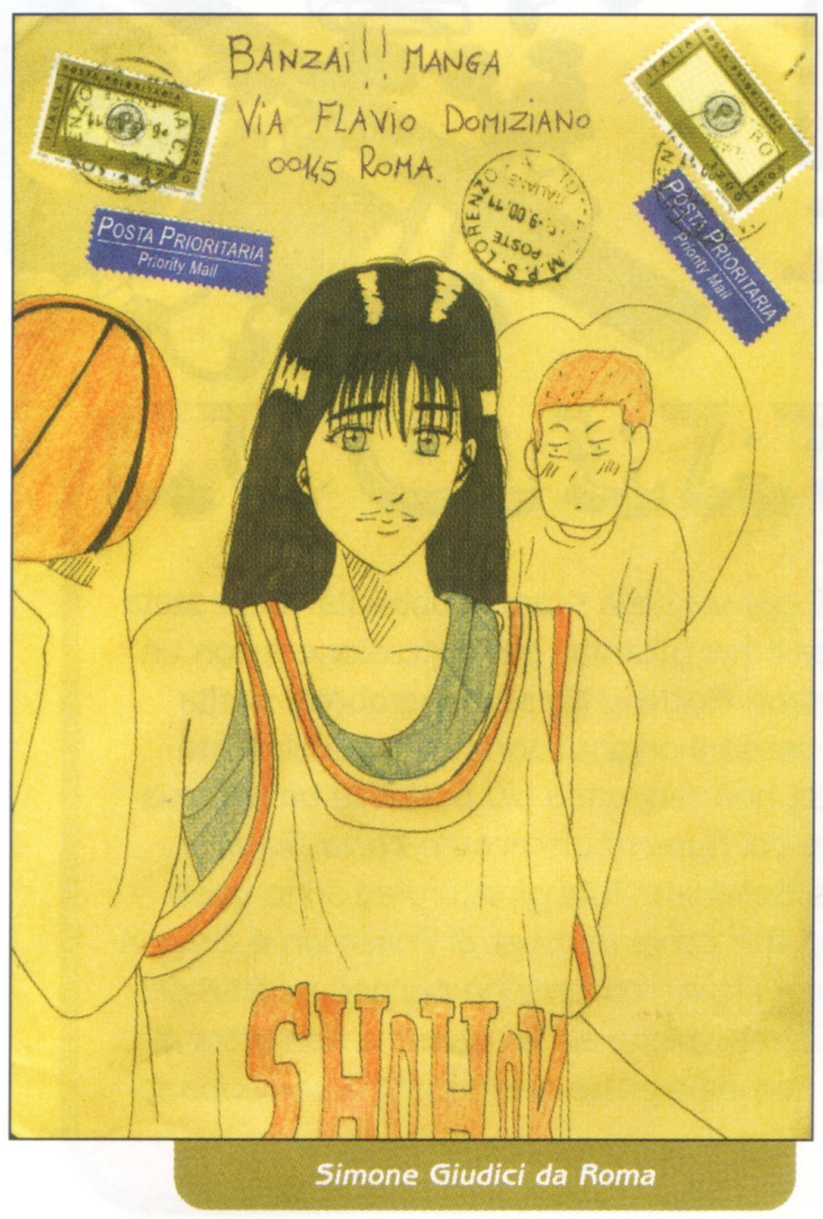
Enriquez da nonsisadove

Esiste un posto in tutti noi che viene chiamato "ricordo". Non importa quanti anni si possa avere o quanti anni siano passati dall'ultimo momento in cui abbiamo ascoltato una canzone o rivisto un'immagine che ci abbia riportato alla beata spensieratezza di tanti anni fa (nel mio caso) fatto sta che nessuno ce lo potrà mai togliere. Ed è proprio qui che voglio arrivare. I bambini di oggi tra vent'anni ricorderanno con infinito affetto i cartoni animati che adesso stanno guardando con semplicità in televisione. "Bei tempi" diranno, "Ti ricordi quando Pikachu lanciava quelle mitiche scosse elettriche, o quando dalla sfera poké uscivano tutti gli altri pokémon...". Ebbene, voi grandi genialoidi professoroni della cultura infantile volete togliergli anche questo..???? Se ben ricordate tempo fa un bambino si gettò dal balcone imitando Superman. Colpa della televisione..!!! La televisione rimbecillisce i bambini e da grandi tutti diventeranno schizofrenici e paranoici. Infatti... Adesso si getta un bambino dal balcone imitando un pokémon ed è colpa dei cartoni animati. No, scusate, fatemi capire... prima è colpa della TV forse perché trattasi di prodotto occidentale adesso è colpa dei cartoni animati giapponesi? La televisione è un mezzo come un altro (per carità, più diretto ma sempre un mezzo) per ricevere delle informazioni. E' necessario però che queste informazioni vengano "filtrate" da qualcuno ed i "filtri" in questo caso sono molteplici; ci sono i genitori, i nonni, le balie, la scuola. E' necessario che qualcuno indichi a questi bambini la differenza tra realtà e finzione da qualsiasi fonte essa provenga. Non prendetevela quindi con i cartoni animati...!!!! La dottoressa Vera Slepoj (vera acerrima nemica dei cartoni animati) quindi, a mio giudizio, non ha capito e mai capirà un bel niente..!!! Non si possono condannare opere che hanno fatto (e faranno) sognare milioni di bambini. Le scene, i racconti (alcuni anime sono addirittura tratti da veri e propri romanzi) catturavano le nostre emozioni cosicché ogni battaglia era la nostra battaglia ed ogni amore il nostro amore. Non togliete a questi bambini la possibilità di sognare. Tutti noi abbiamo avuto degli eroi da piccoli, compresi i nostri genitori ed è ai lettori di "oggi" che mi voglio rivolgere (senza presunzione sia ben chiaro). Stasera, perché non provate ad andare dai vostri genitori a chiedere: "Mamma, papà, ma quali erano i vostri eroi da piccoli?"



Barbara Bazzeato da Vergnasco (Bi)

Chiara Mulinari da Castelfidardo (AN)



Simone Giudici da Roma

ANNUNCI

Saranno accettati solo annunci riguardanti la compravendita o scambio di materiale originale. Saranno inoltre privilegiati gli annunci pervenuti via E-mail, ché col copia incolla non mi vengono i crampi alle dita, eh eh!

Vendo a metà prezzo e tenuti come nuovi i segg. video: Sakura Mail voll. 1,2,3,4; Nuku Nuku vol. 1; Diverse video Yamato di Lamù; 3X3 Occhi vol. 1
Inoltre: Kappa Magazine dal N° 20 al N° 90 e vari numeri di Amici, Sei in arresto!, Mangazine, The Slayers, Macross 7 Trash, Utena, One pound gospel + il numero uno originale giapponese di Kanon di Chiho Saito
Barbara Bazzeato
P.zza S. Benedetto 3
13882 Vergnasco (BI)

In realtà questa lettera non avrebbe bisogno di risposta, però una puntualizzazione vorrei farla: io non sono tanto convinto che i bambini necessitino di qualcuno che gli indichi la differenza tra realtà e finzione, secondo me sono in grado da soli.

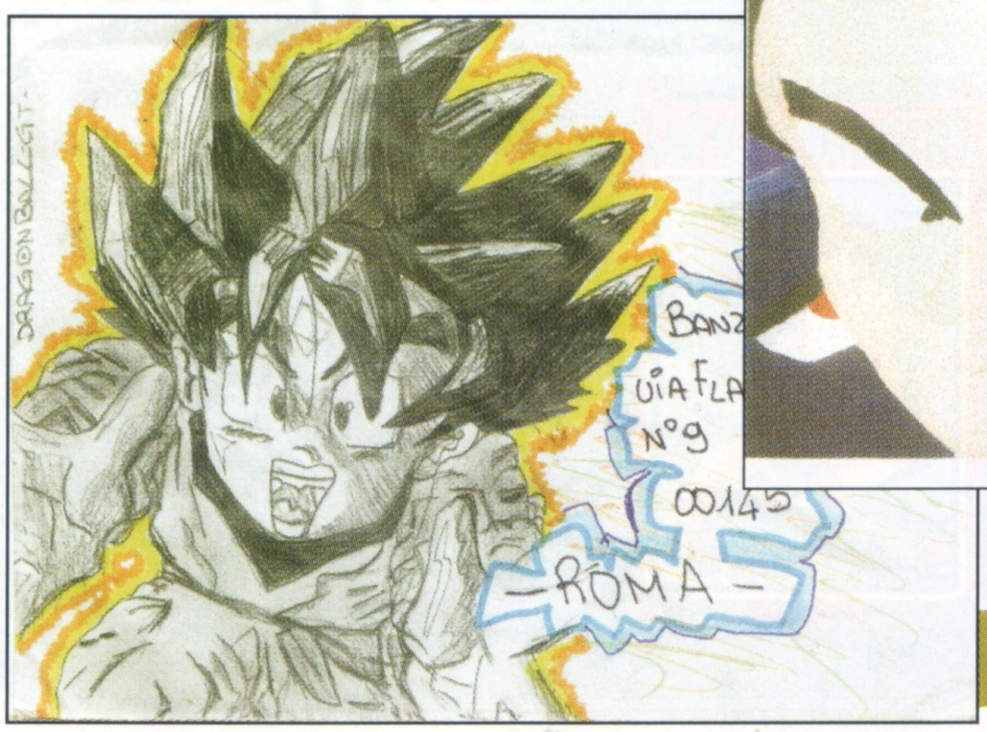
Emanuele (anche qui niente cognome), riosaeb@infinito.it
[...] dopo un articolo dettagliato di anime o manga credo che ci dovrebbe essere un voto finale, per rendere più chiara la mente dei lettori. [...] visto che gli anime sono un po' più cari [...] vorrei essere sicuro di quello che compro. [...]

Innanzi tutto, caro Emanuele, scusami per aver ridotto a "ecce homo" la tua lettera, ma lo spazio è quel che è. La questione voto è delicata: tralasciando l'odiosità di sputare sentenze così secche (a voi piace prendere un 4 a scuola?), il vero motivo che ci spinge a non votare è il giudizio. Se ci fate caso c'è sempre un giudizio espresso all'interno di ogni recensione che non sia puramente informativa: il giudizio è qualcosa di complesso, che difficilmente può essere racchiuso in un numero. Questo perché sta al lettore interpretare e applicare al proprio caso le indicazioni che diamo: prendiamo ad es. Nadesico: per me è un ottimo prodotto, che pur senza raggiungere l'eccellenza mi ha saputo regalare momenti di svago molto intensi. Eppure un voto rigoroso avrebbe dovuto tener conto del fatto che di originale non presenta nulla. E comunque sono sicuro che ad Haruka, che ha l'allergia a storie di fantascienza del genere, non sarebbe piaciuto. Al contrario, io non mi sognerei mai di guardare per più di un episodio Kamikaze Kaito, perché il genere cui appartiene non m'interessa affatto, e pur se avesse avuto animazioni degne di un film, l'avrei stroncato sicuramente! Ciò che dovete fare voi, invece, è entrare un minimo nei nostri gusti, capirci, e capire se voi condividete i gusti del recensore, regolandovi di conseguenza Per ciò che riguarda le parti tagliate della tua lettera, invece, non esiste il fumetto di Nadia, e i problemi sul CD dovrebbero essere stati risolti (quanto alla fonte del contenuto, non la conosco, per cui non so dirti se l'mp3 di Berserk è rovinato all'origine o è un difetto del tuo disco).

Ed ora trasferitevi sul CD per il seguito!

FRM

Luca Pieri da Cesena (FO)



Deborah Marcon da Mareno di Piave (TV)

Consuelo Marasini da Sorbolo (PM)

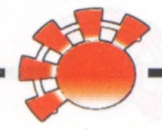
CORRISPONDENTI

Simone Giudici
Via degli Orseolo 61
00148 Roma

Luca Pieri
Via San Mauro 158
47023 Cesena (FO)

Stefania Campo
Via Conte Ag. Sieri Pepoli 119
91100 Trapani

Testi Alessandra
Via Michelangelo 161/a
41052 Guiglia (MO)



RECENSIONI IN BREVE

MANGA CARTOON

Questo CD è uscito di sorpresa per molti, per via della scarsa pubblicità che è stata fatta. Il CD contiene per la maggior parte brani (ricantati per l'occasione e con un nuovo arrangiamento) dei mitici e intramontabili Rocking Horse-Superobots: scelta obbligata, dal momento che i master delle versioni originali sono stati gentilmente buttati via dalla casa discografica produttrice, non rendendo più possibile un'eventuale ripubblicazione. Tra le canzoni più riuscite dei Superobots ricordo *Forza Sugar*, *Superobot 28*, *Ken Falco*, pietosa è invece *Daltanius*. Tutti gli interpreti sono quelli originali, tranne il gruppo The pocket group che canta le cover di *Pokémon* e *Dragon Ball*, e tutti reggono il confronto col passato: alcune cover sono persino migliori dell'originale. Una compilation quindi godibilissima, anche se la copertina non attira di certo l'attenzione dell'acquirente...inoltre non è neanche evidenziata la partecipazione dei mitici Surperobots-Rocking Horse.

Mikako Koda

TOUCH

Comincio subito col dire che da due numeri a questa parte le copertine originali sono state sostituite con alcune illustrazioni di Mitsuru Adachi (belle ma non ai livelli delle cover originali) e il motivo è che la Star Comics riceve dalla casa originale giapponese, ovvero la Shogakukan, una serie d'illustrazioni scelte a discrezione della casa italiana. La cosa, non lo nascondo, mi è dispiaciuta, dato che eravamo ben abituati con quelle originali (io invece devo ammettere che preferisco queste Nd Ai)... per fortuna il livello del manga è sempre alto. In questo numero il sentimento che lega Tatsuya a Minami ci è finalmente confermato, anche se era evidente che i due si amano alla follia!! Tacchan affronta finalmente Nitta in una partita d'allenamento, nella quale il nostro eroe ha la meglio. Mentre Nitta s'innamora di Minami, sua sorella Yuka si prende una cotta per Tacchan e la gelosia si fa sentire...

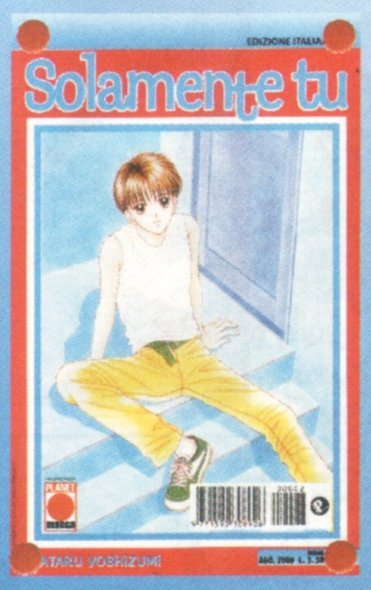
Mikako Koda

NAUSICAÄ

Il grande Hayao Miyazaki ci prospetta un ipotetico futuro, in cui una terribile guerra nota come "I sette giorni di fuoco" ha ridotto la terra in una landa sconfinata di foreste velenose, e solo poche terre sono sfuggite alle micidiali spore prodotte dalle piante...e una di queste è la Valle del Vento. Nausicaa è la principessa di questo regno protetto dal vento, l'unica erede al trono di un popolo ormai in via d'estinzione. Un manga di pura avventura, firmata da un maestro dell'animazione contemporanea e del passato!

Mikako Koda

Solamente tu

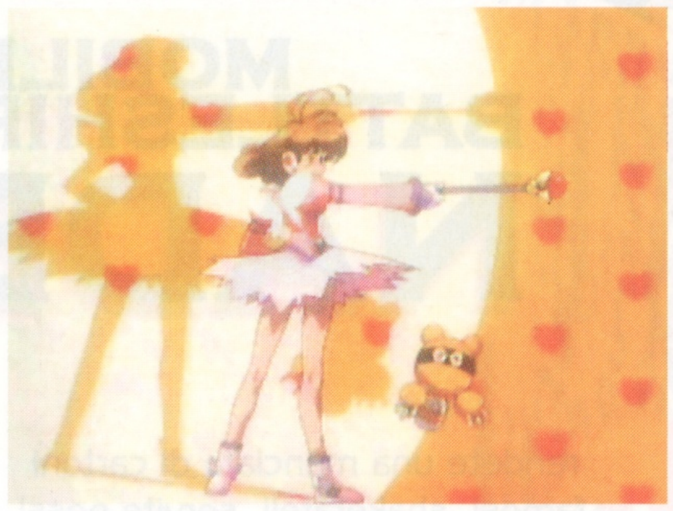


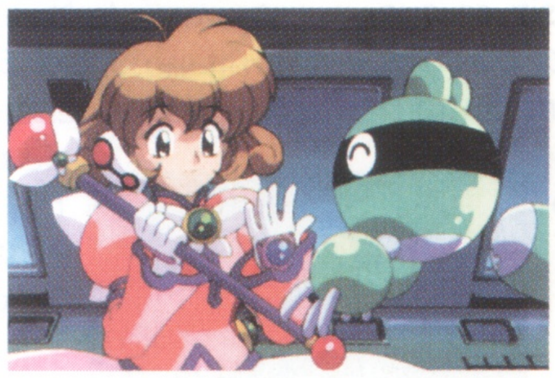
Una studentessa sedicenne alle prese col suo divorzio, la prima cotta di un timido ragazzo, un tradimento, i giochi di 2 bambini vivaci, un ricatto, la vita frizzante di alcuni teen-ager giapponesi. Tutto questo é *Solamente Tu*, una miniserie in 4 numeri dal sapore adulto...una lettura da batticuore...un'emozione...un inno alla vita.

Haruka Tenou

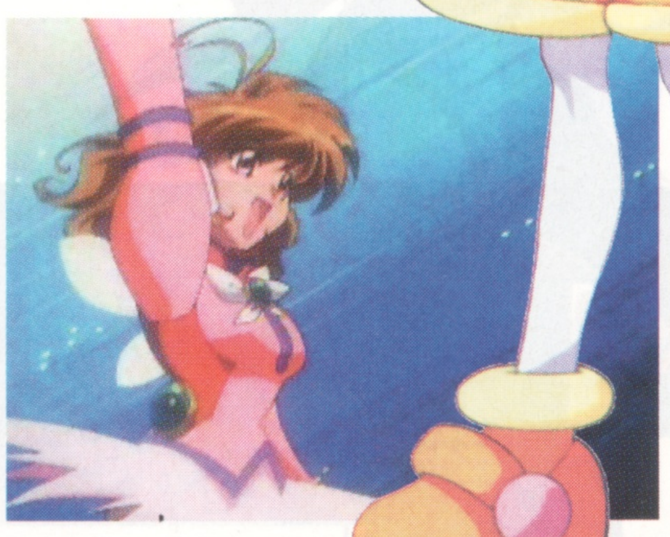
Corrector Yui

La serie nasce da un manga di Kya Asamiya pubblicato sulla rivista Chao, edita da Shogakukan. Questo poliedrico autore ci riprova, e dopo la miniserie di Nerima Queen, all'interno di *Assembler OX*, si getta nel mondo delle magical girl con questa fatina virtuale rosa confetto. La protagonista di questa nuova serie è Kasuga Yui una ragazzina tutto pepe, figlia di Kasuga Shin'ichi, il direttore di una grande compagnia produttrice di software; la storia si apre con una scena insolita: l'omicidio del Dottor Inukai un vecchio scienziato di fama mondiale. Il mistero è presto svelato: il dottore stava lavorando ad un progetto segreto, la costruzione di una serie di determinati programmi in grado di disinnescare Grosser. Il cattivo di turno è un grande computer dotato di una coscienza malvagia, intenzionato ad eliminare completamente la razza umana e a prendere il controllo della terra. Uno di questi programmi finisce nelle mani della nostra protagonista e qui succede il patatrac. IR, questo il nome del programma, le spiega che lei è la prescelta corrector, cioè la sola in grado di sconfiggere il computer maligno ed i suoi virus. Yui, ancora incredula, non capisce cosa le sta accadendo, ma IR le mostra un programma che risucchia i 2 protagonisti all'interno del computer. Mentre Yui è alle prese con IR, Galaxiland (la compagnia del padre di Yui) viene attaccata da Werewolf attraverso dei buchi neri dimensionali. I cattivi sono intenzionati a cercare i programmi per disinnescare Grosser ed attaccano il padre di Yui ed i suoi colleghi. A questo punto Yui capisce di non avere scelta, deve combattere per il bene dell'umanità. IR le consegna uno scettro e una tuta da combattimento magica (Element Suit), che, evolvendosi diversamente in ogni episodio, é in grado di purificare i computer da tutti i virus che vi si annidano. Grazie all'attacco stellare della sua bacchetta Corrector Yui sconfigge Werewolf, che però le giura vendetta scappando con la coda tra le gambe. Il mondo è per ora salvo. La serie prodotta dalla Nippon Animation è ancora in corso, infatti nuovi personaggi hanno fatto la loro comparsa, a cominciare da 2 nuove correctors. La serie è molto originale, anche perché la trama si sviluppa episodio per episodio svelando a poco a poco l'intera storia. La sequenza della trasformazione è molto ben curata (carina l'idea di far avvolgere Yui dalle piccole sfere che formano il DNA umano), per non parlare dei combattimenti assurdi, ma nello stesso tempo divertenti. Insomma lode e gloria al mitico Asamiya, che ancora una volta è riuscito a creare un manga originale di un genere ormai da tempo collaudato.





Fasi della trasformazione



Haruka Tenou

MOBILE BATTLESHIP NADESICO

Prendete una manciata di cartoni famosi, shakerateli, servite possibilmente in italiano, et voilà, ecco *Nadesico*, ovvero come creare qualcosa di irresistibile pur mandando a farfalle l'originalità. Incuriositi da questo prodotto? Se non avete paura di spoiler continuate a leggere. Tutto parte con la solita invasione aliena (ma sarà proprio aliena?) ai danni di Marte, colonia terrestre. Immaginate Akito Tenkava, classico protagonista complessato e coi capelli pettinati coi mortaretti, terrorizzato a tal punto dalla guerra e tormentato dal rimorso per non aver saputo salvare una bambina, da disconoscere il suo passato di pilota e provare a riciclarsi come cuoco. Immaginate poi una compagnia giapponese, la Nergal, sempre pronta a investire dove c'è possibilità di guadagno... e le guerre, si sa, fanno fare agli armaioli un sacco di soldi. Nasce così la Nadesico ND-001 una nave da battaglia che, nelle prime intenzioni, non deve essere inquadrata nelle fila dell'esercito terrestre, una nave che deve avere il miglior equipaggio possibile, anche se questo significa scendere a compromessi con personalità tendenti allo schizoide; un equipaggio che comprende Akito, reclutato come cuoco e pilota mentre passava di lì per caso, intento a inseguire una sua amica d'infanzia, Yurika Misumaru, che invece andava apposta verso la Nadesico, essendone il capitano. E poi Seiya il meccanico, Megumi la centralinista (ehm... l'addetta alle comunicazioni), Ruri la navigatrice, Minato, che ancora non ho capito che cosa faccia, Gort il capo del progetto e Prospector, contabile della Nergal, sempre attento che il bilancio quadri. E ancora, Howmei la capo cuoca e le sue ragazze, il vice capitano Jun e Gai Daigoji (all'anagrafe Jiro Yamada), folle cultore del robottone componibile Gekiganger 3. Vi sembrano già tanti? Non vi bastano ancora? Tanto il tempo di tre puntate e arrivano i piloti degli Aestivalis, i robot usati per il combattimento ravvicinato: Ryoko, Hikaru e Izumi (o Maki, ancora non capisco quale sia il nome e quale il cognome). Poi per fortuna entrano in gioco solo un'altra manciata di personaggi fondamentali: il pilota Akatsuki, Erina, l'assistente del presidente della Nergal e Ines, scienziata recuperata su Marte. Ovvero come schiaffare il cast di *Lamù* in un anime di appena 26 puntate...ma ci ritorneremo dopo. Ho definito *Nadesico* space comedy, ci sarà un motivo: accanto all'azione e alle battaglie si sviluppano, infatti, i rapporti interpersonali dell'equipaggio e un buon numero di storie d'amore, cui si aggiungono situazioni talmente deliranti da far sembrare *Pollon* una serie morigerata. In più il vero argomento portante della serie, la crescita interiore di Akito, alla ricerca dei motivi per cui combatte.

I personaggi

Tanti, troppi! Finché si trattava di *Lamù* andava bene, molti personaggi e molte puntate per approfondirli, ma *Nadesico* ha 26 episodi e non fa miracoli da questo punto di vista: la maggior parte vengono approfonditi per troppo poco tempo. D'altro canto non vengono neppure abbandonati a se stessi, per cui rubano spazio ai veri protagonisti. Prendiamo il caso di Ruri: potrebbe sembrare la classica figura alla Rei Ayanami, che personalmente detesto: niente di più falso! Sotto il suo sguardo annoiato si cela una persona dal carattere allineato a quello del resto dell'equipaggio, cioè completamente schizzato (memorabili i suoi travestimenti da gatto). I sondaggi la danno in cima alle classifiche per i personaggi più amati, a testimonianza della sua importanza nell'economia della saga (infatti è lei la protagonista del film *Prince of darkness*). Tuttavia per un buon numero di episodi resta troppo in secondo piano, e anche il mistero sulle sue origini e sul suo passato vengono spiegate in una sola puntata, invece di rivelarsi poco a poco. In compenso viene data, a mio avviso, troppa importanza a Megumi, strumentalizzata nel suo ruolo di terzo incomodo del rapporto tra Akito (un

Sotto Minato, a destra Ryoko

vero brocco, per altro) e Yurika, lei si personaggio convincente, perché non monotematico, con le sue esplosioni di demenza a far da contraltare alla sua vulnerabilità sentimentale. Detto così, *Nadesico* potrebbe apparire come una serie noiosissima. Ovviamente non è così, come avrete modo di verificare guardandolo.

Il Filtro

Un vero e proprio filtro vela la serie, dall'inizio alla fine: Gekiganger 3! Su Gekiganger, robot componibile che fa il verso a Getter Robot, ma non solo, s'è detto tutto e il contrario di tutto: per molti è il vero cuore della serie; per altri non influenza così tanto una produzione che è già bella di suo. La verità come al solito sta nel mezzo, perché è vero, di Gekiganger si sarebbe potuto fare a meno (ammesso di voler perdere uno dei motivi che ti fanno sghignazzare a crepapelle), tuttavia ciò che rappresenta ha un'importanza fondamentale: è guardando Gekiganger, che Akito (ma non solo) matura, trova i motivi per combattere prima, per cercare il dialogo poi, fino all'amara presa di coscienza che il mondo reale è ben diverso dai cartoni. Che diamine, Gekiganger riesce perfino a fermare una guerra! E poi volete mettere il gusto di vedere una chicca come l'episodio riassuntivo di *Nadesico*, che viene visto in TV proprio dai personaggi di Gekiganger, in un gioco di scatole cinesi da far ubriacare qualsiasi mente razionale!

Sulla meta animazione

Ovvero, come parlare dell'animazione dentro un prodotto d'animazione: vi sarete ormai resi conto che con l'espediente di Gekiganger, gli autori cominciano a parlare del loro lavoro ATTRAVERSO il loro lavoro. Non è l'unico modo in cui lo fanno: Seiya è un otaku di modellismo e crea miniature di membri dell'equipaggio e diorami, Akito è abbastanza normale, ma guai a toccargli Gekiganger, gli stessi giovani venerano il culto di Gekiganger, cui viene dedicata, sulla Nadesico, addirittura una fiera. E così via...

I seguiti

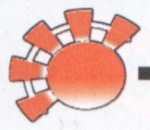
A testimonianza del successo arriso a *Nadesico*, esistono 2 seguiti ufficiali: il primo è l'Oav di Gekiganger: Akito, Ruri, Minato e Yurika vanno al cinema a vedere il film di Gekiganger: dietro una trama esile (Gekiganger e i cattivi si alleano contro un nemico comune), si celano una infinita serie di rimandi all'animazione robotica, da *Mazinga* a *Evangelion*, e vi capiterà più volte di non fare in tempo a coglierne qualcuna. Alla fine della proiezione, Yurika da' a Ruri e Minato gli inviti per il suo matrimonio. Un bel po' di anni dopo è ambientato il film *Prince of darkness*: esso presenta tutti i difetti della serie riguardo all'approfondimento psicologico, ma lo spettatore può rivedere i personaggi che già conosce. Difficile raccontare un minimo di trama senza fare spoiler sulla serie: vi basti sapere che la guerra tra gioviani e terrestri era finita perché l'antico manufatto extraterrestre che controllava il salto Boson (in pratica un teletrasporto che funziona solo con oggetti inanimati o soggetti preposti) era sparito chissà dove. Alcuni dissidenti, però, rifiutano la pace e tramano nell'ombra per stabilire un nuovo ordine mondiale, rapendo soggetti predisposti al salto: tra questi figurano anche Akito e Yurika, che viene usata come catalizzatore all'interno della reliquia quando questa viene ritrovata. Il film presenta atmosfere meno demenziali e si concentra più sul binomio mistero – azione, ma è godibile quanto la serie.

Conclusioni

L'edizione italiana, per quel che si è visto finora, è nello standard Dynamic, ovvero rasenta la perfezione (sebbene la voce di Ruri sembri meno "assonnata" rispetto all'originale). Aspetto tuttavia gli adattatori al varco, perché gli agghiaccianti giochi di parole di Izumi li faranno sudare! 26 episodi, un Oav e un film misurano un successo ampiamente meritato: forse *Nadesico* non passerà alla storia come pietra miliare, ma sicuramente piacerà a molti, e mi sento di consigliarvela senza riserve.

FRM

Alcune Immagini tratte dal Film



Questa è la copertinozza del primo DVD, utilizzata dalla Dynamic per realizzare la VHS, che ha mantenuto perfettamente l'impostazione originale

Visto che la prima è già uscita ho pensato di sprecare più immagine dal secondo DVD, che dovrebbe uscire a momenti

uN'aRticolo speRimentale insenSato peR:

EXCEL SAGA

ANIMAZIONE SPERIMENTALE INSENSATA

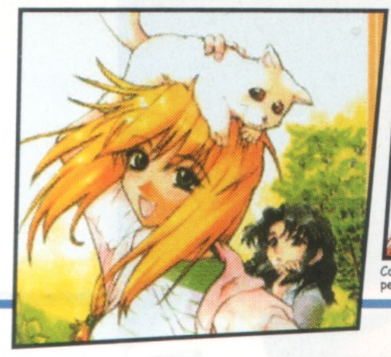
Gradirei un momento di solenne attenzione. Nelle prossime righe probabilmente verrà presentato un capolavoro che sarà ricordato per secoli come pietra miliare della storia dell'arte, della letteratura, del cinema, della cultura e dell'architettura. Scusate per questo pacato ma doveroso esordio, tuttavia sembrava la maniera più opportuna per introdurre una serie d'animazione incredibile, che fa della perfezione stilistica il suo cavallo di battaglia. Un cartone animato che a livello di trama potrebbe buttare a tappeto *The Matrix* e conservare un po' di energie per surclassare anche *Ritorno al Futuro*. Probabilmente è il primo anime che può seriamente competere con *Star Trek* per serietà e realismo scientifico. Non troverete in alcuna pellicola, neanche in film come *Titanic* o *Shakespeare in love* una sapienza registica così sopraffina nel narrare i sentimenti come quella che traspira da ogni puntata di *Excel Saga*! Mmm? Ho detto *Excel Saga*? Ops, mi sa che ho...SBAGLIATO CASSETTA. Ehm, cancellate quello che ho detto, mi scuso, ma pensavo di star parlando di un'altra roba. No, no, *Excel Saga*... dunque, mi ero portato un foglietto, non sono impreparato, lo giuro su FRM (bel modo di togliermi di mezzo, eh? Nd FRM)...dov'è che l'ho messo? Ecco. *Excel Saga*: avete presente quello che ho detto prima? Non c'entra niente! Questo cartone è la cosa più demenziale che il mio videoregistratore abbia mai inghiottito. Pensate che finita la prima cassetta si è messo a ridere pure lui pappandosi il nastro, sigh (subito dopo ha giustamente subito la punizione del sacro calcio sfasciacatorcielettrici di Hokuto). Un attimo che riavvolgo la cassetta in un altro videoregistratore e vi parlo più adeguatamente di questa serie Tv uscita per la Dynamic Italia a Ottobre. Innanzitutto diciamo che l'anime di Excel Saga è basato sull'omonimo manga di Koshi Rikdo (o Rikudo, fate voi), che nella versione animata riesce a raggiungere dei picchi di demenza scatenata grazie all'aiuto dell'assurdo regista Shinichi Watanabe. Ma visto che non basterebbero dieci pagine per parlare della bravura, nonché della stupidità dello staff è meglio parlarvi ampiamente della trama di Excel Saga. Ok, già fatto: non esiste!!! Forse siete rimasti un po' intontiti da questa affermazione, quindi mi spiego meglio. In realtà un piccolo e abbozzato accenno di storia di senso compiuto (compiuto?) lo possiamo trovare: un simpatico omone di bell'aspetto fonda la ACROSS, un'associazione segreta le cui mire sono quelle di conquistare il mondo a partire dalla propria città, sembra ovvio. Secondo Il Palazzo, il suddetto fondatore (nota: quel tizio si chiama proprio Il Palazzo, non siete rimbambiti voi...), la terra è governata da un branco di incapaci il cui unico intento è quello di ottenere ricchezza e potere. Lo scopo del gran capo, allora, sarà quello di mettere in crisi i governi, demolire la malavita, sanare le ingiustizie, raddrizzare i torti e stortare i diritti. Tutto questo impartendo ordini all'immane esercito dell'ACROSS: fortissimo, agguerritissimo, attrezzatissimo e formato...da ben due persone. Queste eroine dei giorni nostri sono la logorroica Excel e la cagionevole, nonché bellissima, Hyatt. Il Palazzo ogni puntata impartirà delle missioni diverse alle sue agenti, ma non crediate che questa possa essere considerata una trama perché, all'atto pratico, l'unico filo logico che tiene in piedi questa serie è la pazzia pura. Ogni puntata, Excel Saga si trasforma completamente cercando di sperimentare qualsiasi genere di intrattenimento che vi riesca a passare per la mente, chiaramente creando delle parodie da infarto. A seconda del caso o della sbornia ammucchiata dall'autore, verremo scaraventati in un action movie,

Riuscirà a sopravvivere fino alla fine della saga?

Hyatt ascolta attentamente le parole di Il Palazzo

Prova testo microscopico (2,5 punti) Coomplimenti! Se riesci a leggere questo senza lenti non avrai bisogno di occhiali finché avrai la necessità di vedere qualcosa...

Anime



Cosa c'é nelfuturo? Excel mangerà Frattaglia? Nuovi personaggi porteranno ordine in questo casino?Mmm,NO

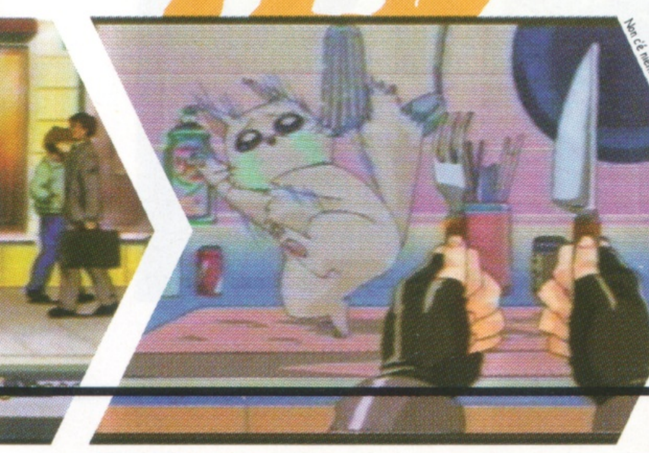
oppure un film di fantascienza, un videogioco d'amore, una trasmissione televisiva, o magari, come accade nella prima puntata, un anime strano e basta. Nei vari episodi, inoltre, si possono trovare una quantità incredibile di citazioni, spesso spiattellate in bella vista alla faccia del diritto d'autore. Quindi non meravigliatevi di veder qualche mossa segreta di Hokuto, un Capitan Harlock che spunta quando meno ve l'aspettate oppure una più occidentale astronave da battaglia starwarsiana. Insomma, Excel Saga è una grossa fagiolata di cavolate (??? Nd FRM) sparate senza ritegno e incollate tra di loro intorno agli ancor più demenziali personaggi (che tra l'altro hanno i nomi degli

alberghi di una zona di Tokyo). Excel, che dovrebbe essere la protagonista, è di una stupidità unica e tra le sue più grandi abilità c'è quella di parlare a velocità warp. Per liberarsi dalla sua parlantina gli altri personaggi non possono far altro che scegliere tra darsi la morte oppure darla a lei. Proprio nel primo episodio Excel muore una decina di volte in modi sempre più assurdi (hanno ammazzato Excel, brutti bastardi!), meno male che è uno strano anime e ogni volta può ricominciare da capo. Dimenticavo di dire che la loquace ragazza è molto attaccata al cibo, infatti adotta, o meglio cattura, un povero e simpatico cagnolino di nome Menchi (Frattaglia nell'edizione italiana), per utilizzarlo come razione di scorta. Menchi è anche il protagonista della divertentissima sigla di chiusura (che da sola varrebbe tutto un episodio completo), in cui il povero cagnolino canta, o meglio ulula, in modo straziante e compassionevole la canzone che narra il suo rapporto particolare con la padrona, mentre una figura sulla destra fa la doverosa traduzione simultanea. E' curioso notare che in una delle soundtrack, c'è una versione karaoke della sigla finale tutta da ululare in compagnia. L'altro agente dell'ACROSS, Hyatt, non sembra riuscire a tener testa all'esplosiva Excel, d'altra parte non tiene testa neanche alle abbondanti malattie che si riversano sulla sua persona. Praticamente è ammalata di tubercolosi, non si regge in piedi, e un allegro filo di sangue fuoriesce sempre dalla sua boccuccia. Non può fare a meno di sentirsi male neanche mentre canta la sigla di testa. Il Palazzo poi è geniale come personaggio: è bellissimo vederlo fare cose normalissime, quando di solito appare sempre come il pazzoide di turno. Per chiudere con questa breve rassegna dei personaggi volevo parlare di Nabeshin, così vi introduco anche lo staff tecnico dell'anime. Infatti, Nabeshin, un personaggio secondario che sbuca fuori dappertutto comportandosi come protagonista, all'inizio può sembrare una parodia di Lupin3 con i capelli in stile Afro, visto che è vestito come il ladro gentiluomo (a me sembra un incrocio tra Lupin e Spike di *Cowboy Bebop* Nd FRM), invece veniamo a scoprire che è in realtà la versione animata del regista. La cosa più strana però è che Watanabe nella realtà va proprio in giro vestito in quel modo. Insomma, se questo è il regista pensate gli altri. Comunque il J.C. Staff, che ha lavorato a tutto il progetto ha creato qualcosa di eccellente, sia dal punto di vista dell'animazione che del character design. Nella versione italiana possiamo commentare l'ennesimo buon lavoro da parte della Dynamic e dello staff dei doppiatori. Soprattutto impressiona Federica De Bortoli, alla quale è stata data la difficile parte di Excel, che se la cava in maniera fantastica.

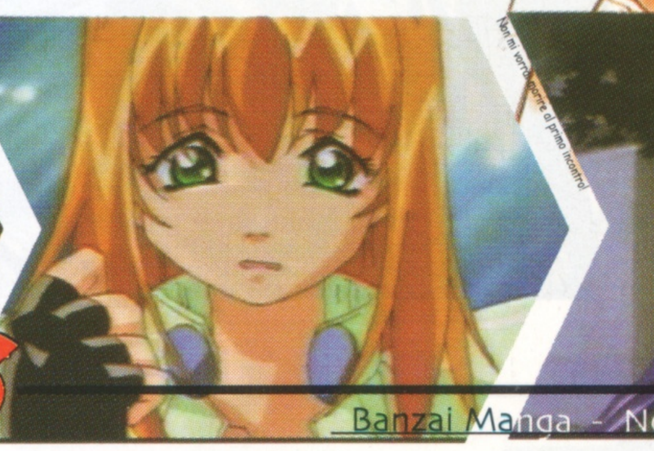
Ops, che cavolo centra Maisha di Galaxy Express 999 in questa faccenda? Ma soprattutto, quella faccenda lì non c'ha proprio niente. Pazienza!!!

Tanto, se non l'aveste capito, Excel Saga è la serie animata più divertente e demenziale che abbia raggiunto l'Italia, quindi cominciate a fare un po' di pulizia per terra se avete deciso di vederne qualche puntata, perché ci sarà veramente da rotolarsi dalle risate.

Ranma!!!



Non c'è niente di meglio di un bel cagnolino a colazione



Non mi vorrà morire al primo incontro!

ATTENZIONE questi testi in carattere microscopico sono a contenuto non controllato (il nostro FRM si é rifiutato di correggerli!) (sicuramente non ci é riuscito ndReda) Illusi! Io può tutto! Io vede tutto! Ma io non correggere lo stesso, augh! (Nd FRM)

GUNDAM WING

Accidenti in che brutta situazione mi trovo! Sono venuto qui, in nome della Luna (no, quello al massimo è Haruka), per parlarvi di un cartonozzo robotico dall'illustre nome. Vi chiederete: 'Beh, che figata, qual è il problema?' Eccolo qua: tutti più o meno conoscete il Gundam arrivato in Italia e credo che nessuno oserebbe dire che sia brutto. Il problema invece si presenta per quest'altra serie, relativamente nuova, dedicata ai robot più gagliardi dell'universo. Le opinioni sono veramente contrastanti: molti trovano che non abbia nulla a che fare con il primo Gundam (senza dubbio è così) e lo etichettano come qualcosa di orrido, altri invece si guardano il cartone dall'inizio alla fine, se ne fregano che c'è scritto *Gundam* davanti a *Wing*, e scoprono un anime non eccelso ma sicuramente valido. Inutile dire che io sto dalla parte della seconda scuola di pensiero e spero di non aver toppato clamorosamente. Ma passiamo a vedere più in particolare i fatti! La trama di *Gundam Wing* è qualcosa di veramente difficile da spiegare in poche parole perché nello spazio dei 49 episodi di cui è composta la serie accadono così tanti avvenimenti che ogni volta vengono rimischiate completamente le carte in tavola. Per la prima dozzina di puntate tutto sempra abbastanza lineare: la Terra, rappresentata dal congresso della federazione è in continua lotta con le Colonie spaziali. Per rivendicare i propri diritti, alcune Colonie fanno partire il progetto Meteor. Cinque Gundam, indipendentemente l'uno dall'altro, vengono inviati sulla Terra con lo scopo di distruggere l'OZ. Questa è un'organizzazione militare colpevole di creare tutta l'agitazione esistente tra le colonie e la federazione terrestre. I Gundam, condotti dai rispettivi piloti che all'inizio neanche si conoscono (li vedete qui nella pagina), sono invincibili perché creati con una lega di gundamite e degli accorgimenti tecnici superiori rispetto a quelli delle altre Mobile Suit terrestri. Questo li rende più resistenti, veloci e potenti. Tuttavia la vera forza risiede soprattutto nel pilota, che deve essere addestrato a mettere la sua vita sul piatto della bilancia. Come già accennato, questa situazione cambia radicalmente dopo qualche puntata, visto che l'OZ riesce a fregare i nostri eroici piloti e la federazione stessa mettendosi dalla parte delle Colonie per conquistare la Terra. A questo punto i Gundam passano da salvatori a nemici delle Colonie, con sommo sconcerto per i piloti che combattevano proprio per loro. Dopo un periodo di pur-

Hiro Yui

E' il personaggio principale della storia, ovvero quello che ha più le doti per essere il guerriero perfetto. Riesce a reprimere tutte le sue emozioni e agisce quasi sempre in maniera perfetta. Insieme al suo **Gundam Wing** si butta in tutte le imprese senza alcun ripensamento, anche se le missioni possono risultare impossibili.

Quatre Winner

Forse è il personaggio meno adatto ad essere pilota di un Gundam. E' gentile di carattere e si preoccupa sempre per gli altri. Questa gentilezza farà passare dei brutti momenti a lui e al suo **Gundam Sandrock**, anche se altre volte sarà molto importante.

La trasformazione del G-Wing

Duo Maxwell

E' quello più normale tra i piloti di un Gundam. E' una persona gioiosa, solare, ama scherzare e cerca sempre il modo di essere dalla parte dei buoni, anche quando l'unico buono rimane lui. Quando entra nel suo **Gundam DeathScythe** si trasforma dal simpatico Duo al terribile Death,

gatorio, comunque, tutti quanti riescono a ritrovare la strada da seguire e la propria guerra da combattere, soprattutto grazie agli ideali di pace di Relena PeaceCraft, la principessa del Sank Kingdom. La situazione si complica ulteriormente, perchè la Fondazione che si cela dietro l'OZ inventa delle Mobile Suit robotiche che riescono a superare la potenza dei Gundam. Da qui il tutto si impasticcia in modo irrimediabile e la storia si fa sempre più interessante con continui colpi di scena. Stringendo all'osso, tutta la trama presenta una serie di considerazioni sulla guerra, sulla pace e sulla condizione di soldato. Praticamente l'OZ incarna l'ideale della guerra come motore del mondo: l'unico evento che possa portare miglioramento nella società, distruggendo quello che prima non funzionava. Il tutto però deve essere compiuto seguendo un codice d'onore che ogni soldato dovrebbe conoscere. Quando la Fondazione utilizza le mobile suit robot, l'OZ si ribella perché una guerra per essere giusta non deve mirare alla conquista fine a sé stessa: deve avere

Un'illustrazione dello scontro tra Gundam Wing ed Epyon.

ne combattono e muoio-
rtare avanti un ideale.
eacecraft e i piloti
m invece pensano che il
do più giusto per porta-
la pace nel mondo è
quello della non-violenza e
della diplomazia, tuttavia
capiscono ben presto che
solo con dei nobili ideali si finisce per essere spazzati via, e quindi i Gundam diventano il braccio armato della pace. Oltre a queste considerazioni generali è anche interessante il cammino di crescita che devono affrontare tutti i piloti dei Gundam per scoprire solo alla fine quale sia il loro scopo e quindi quale è realmente il loro nemico. Solamente una volta consapevoli di questo e padroni del proprio destino possono aspirare a diventare guerrieri perfetti. Insomma, di argomenti ce ne sono eccome e tra le altre cose anche la resa grafica di questo anime non è niente male. Il Character design e l'animazione non sono sicuramente di basso livello anche se l'aspetto che risalta di più è il Mecha Design. I Gundam soprattutto (ma anche le altre Mobile Suit) sono veramente eccezionali, uno più bello dell'altro e soprattutto sempre nuovi, visto che i modelli si evolvono per riuscire a competere con i nuovi e sempre più forti nemici (alla fine si arriva al Wing Zero e all'Epyon che sono veramente due robot fighissimi). Purtroppo l'autore ha cercato di esplorare a fondo la psicologia di ogni pilota e questo ha reso la storia troppo prolissa, quasi noiosa nella parte centrale.Insomma, secondo me questo anime si merita la piena sufficienza, tra l'altro, anche se la notizia non è pienamente confermata, Mediaset dovrebbe aver preso i diritti di questa serie e ce la potrebbe presentare con tutti i gadget annessi. Da una parte rabbrividisco pensando all'adattamento, dall'altra sono contento perché così mi compro il modellino dell'Epyon.

Relena e Hiro non vanno molto daccordo all'inizio...

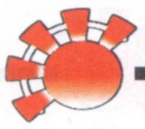
Chang Wufei

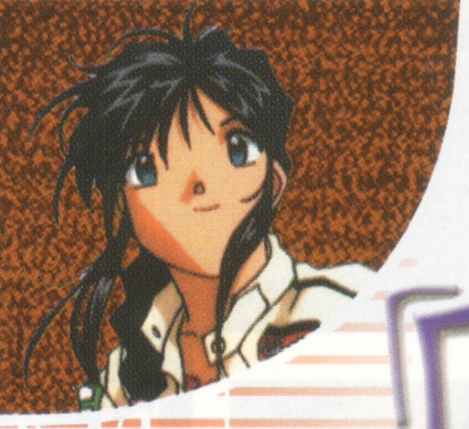
WuFei è il pilota e il guerriero più potente di tutti. Insieme a **Gundam "Nataku" Shen-Long** riesce a distruggere un intero esercito senza neanche una goccia di sudore. Il suo limite è quello di voler fare tutto da solo. E' un lupo solitario e mai si abbasserebbe a collaborare o chiedere aiuto ad altri.

Trowa Barton

Anche Trowa è un guerriero quasi perfetto. Riesce a nascondere sempre le sue emozioni durante il combattimento. Tuttavia non è in grado di reprimere completamente i suoi sentimenti e questo lo metterà nei guai. Il suo robot è **Gundam HeavyArms**.

Ranma!!!





VALANGA TV

Hey FRM, sei contento? E' cominciato *Lovely Sarah* su Italia uno!! Vuoi fare il cosplayer di *Lovely Sarah*? (non lo sopporto Nd FRM). Uhm...forse posso aiutarti... Takaya tu che sei esperta non è che conosci qualcuno da affiancare a FRM che si vesta da Miss Minci a Expo 2000? (Si tu Haruka! Nd Takaya). Che cos... cosa?! Basta con le stupidaggini altrimenti non finirò mai quest'articolo (ma se non l'hai neanche cominciato Nd Ai) (appunto... Hey, Ai potrebbe vestirsi da Lavinia Nd Takaya)... Basta!! Fuori dal mio articolo tutti quanti! (se ti arrabbi non sei più shojoso! Nd FRM). Allora, questo mese vi presentiamo, oltre alle solite news, 2 pagine speciali in più con tutte le novità televisive della stagione. In quest'articolo, comunque, non troverete le date di trasmissione dei suddetti prodotti, dal momento che ogni volta che mi azzardo a fare un pronostico mi trovo a dover scrivere l'errata corrige sino al numero 245 del 2987. Ed ora diamo inizio allo spettacolo!!

Digimon Adventure
Rai 2

Il cartone che ha fatto impazzire gli americani è arrivato anche qui. Sette ragazzi vengono misteriosamente risucchiati nel digiworld durante un campeggio estivo. Durante il soggiorno nell'isola di File i nostri eroi si alleano con un gruppo di mostriciattoli parlanti chiamati digital monsters con i quali sviluppano una profonda amicizia. Capaci di evolversi in mostri più grandi dai poteri straordinari, i digimon spiegano ai ragazzini che solo unendo le loro forze riusciranno a contrastare i piani dei diabolici degli evil digimon che vogliono impadronirsi dell'isola e trasformare tutti i digimon buoni in cattivi. Il cartone al momento della stesura dell'articolo va in onda nel nuovo contenitore di Rai 2 ed è già diventato un successo grazie ad un adattamento fedele all'originale, alla trasmissione dell'intero footage della sigla iniziale e finale (imparate, voi dell'altra rete), ai dialoghi e alla scrupolosa lavorazione della parte tecnica (finalmente i colpi e le trasformazioni ce le godiamo effettate come gli originali giapponesi). Il merito è anche di un buonissimo doppiaggio romano che ha saputo dare anima al cartone grazie alle voci di attori straordinari come A.Cigliano, F.Temperini, C.Villani, M.Cenciarelli, D.Lepore, I.Latini, L.Ferraro, G.Bersanetti, M.Alborghetti, M.Alto e tantissimi altri. Per concludere, vi annuncio in anteprima che la seconda serie *Digimon Zero-Two*, sta per arrivare insieme ai 2 film per il cinema.

Pokemon: Oltre i cieli dell'avventura
Italia 1

La rete leader nella trasmissione di cartoni animati ci ha ampiamente dimostrato di credere nell'animazione giapponese, tant'è vero che negli ultimi 2 anni ci ha sommerso con valanghe di anime. Il problema nasce nella qualità delle versioni italiane, che nella maggior parte dei casi risulta deludente e oltremodo offensiva. Parlare della trama a questo punto sarebbe uno spreco di spazio visto che oramai tante pubblicazioni hanno trattato a fondo l'argomento. Voglio invece soffermarmi sulla versione italiana, che nonostante i rallentamenti nelle scene d'azione e qualche taglio qua e là risulta gradevole. Inoltre *Pokémon* ha avuto la fortuna di essere impreziosito da alcune voci care al pubblico italiano (evviva Emanuela Pacotto Nd Haruka!). Qualche difettuccio lo possiamo trovare quando andiamo a toccare la questione dell'adattamento dei dialoghi e delle sigle. I primi sono spesso banali, per non parlare dell'assenza delle sigle originali. Basta!!! Vogliamo i filmati delle sigle originali, iniziali e finali. Anche cantati da Cristina d'Avena come succedeva per *Maya*, *Georgie* ecc. (quelli sì che erano bei tempi Nd Ai). Sperando che le cose possano cambiare, anche perché a sfigurare non è

solo la rete che lo trasmette, ma anche lo staff che lavora all'edizione nostrana, vi annuncio che tra poco usciranno il secondo e il terzo film dei *Pokémon*.

What's my destiny DragonBall
Italia 1

Anche questo titolo se l'è accalappiato Italia 1, col quale realizza di media 3 milioni di spettatori al giorno. Dopo innumerevoli lanci annunciati e successivamente ritrattati, possiamo goderci da qualche mese questa bella serie che conta più di trecento episodi. Le avventure narrano la storia di Goku, il famoso ragazzo scimmia che insieme a tanti amici si ritrova a dover combattere con agguerriti nemici che vogliono impadronirsi della terra.

Dragonball Z è sicuramente uno dei migliori anime che Mediaset ha curato. Sia l'adattamento (ad eccezioni di qualche nome, come Olong trasformato in Oscar o Piccolo tradotto in Junior), sia il doppiaggio, rendono questo prodotto un piccolo gioiello (a molti non piace, ma io trovo molto bravo Paolo Torrisi, il doppiatore di Goku adulto). Fortunatamente le censure sono relativamente poche e non danno fastidio come succede in altri casi.

Unica pecca l'assenza del filmato intero della sigla. Peccato. Dopo la serie di *Dragonball Z*, verrà programmata *Dragonball GT*.

Sakura la partita non è finita
Italia 1

Ai nastri di partenza anche la seconda serie di *Card captor Sakura*, tratta dal fumetto delle osannate Clamp. Kinomoto Sakura libera senza volerlo le carte di clow, le quali possiedono poteri miracolosi. Cerberus, il guardiano del libro da cui sono fuggite, le dona una chiave in grado di recuperare le preziose carte, che nel frattempo si divertono a mettere sotto sopra la città. Insieme a Tomoyo e Li Shaoran la nostra amica comincia a vivere fantastiche esperienze e ad acquisire nuovi poteri. Nella seconda serie entrano in scena numerosi e svariati personaggi, tra cui il misterioso Eriol, Yue, Spinel Sun e Rubby Moon. Riuscirà la nostra amica a compiere la sua missione, ed inoltre qual è il misterioso piano di Eriol? Per sciogliere questi interrogativi dovrete aspettare ancora un po'.

Sei in Arresto!
Rai 2

Arriverà con l'anno nuovo la mitica serie del distretto di polizia più pazzo del mondo. Rai2 dopo averci presentato gli Oav lo scorso anno, ci farà divertire con la serie televisiva. Sarà un successo? Io credo proprio di si, dopo gli ascolti soddisfacenti della passata stagione. Si vocifera inoltre la messa in onda del film cinematografico! Restate sintonizzati!

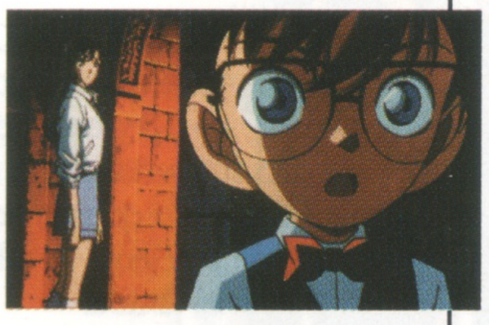
Slam Dunk
Mtv

Da quando questa rete si è gettata nel mondo dell'animazione si è distinta sicuramente per la qualità nella scelta dei titoli da proporre. Dopo *Golden boy*, *Cowboy Bebop*, *Master Mosquiton* e il bellissimo *Alexander*, arriva il curatissimo *Slam Dunk* tratto dall'omonimo fumetto di Takehiko Inoue. A partire dai primi di ottobre potremo goderci in tv questa splendida serie che ha come protagonista il basket, senza censure e con le sigle originali. Cosa dire di più.. lunga vita a Mtv!!!

Per gli insaziabili...

Dal momento che lo spazio è quasi finito vi do le ultime notizie sulle serie che troverete prossimamente in tv: *Mei tantei Conan* (Italia 1) e *Clamp gakuen School* (Italia 1) vi appassioneranno con le loro storie di investigatori, mentre le ragazze potranno consolarsi con 2 serie di magical girl, *Maho no Fancy Lala* (Italia1) e *Nurse Angel Ririka SOS* (Italia 1). I più grandi invece potranno godersi *Hana Yori Dango*, che è già stato doppiato (la protagonista Marie Ivonne è sta affidata a Marcella Silvestri). Con questo è tutto. Fateci sapere se questo piccolo portfolio sulle novità in tv vi è piaciuto, chissà, magari potrebbe diventare uno spazio fisso su BM! Ciao

Haruka Tenou



Le Bizzarre avventure di JO JO OAV

Dossier Hirohiko Araki

Eccoci al cospetto del supremo e divino maestro Hirohiko Araki, come si può non parlare degli OAV dedicati alla sua serie faraonica, *Jo Jo*?!? Pensate a come si potrebbe chiamare se passasse sulla televisione italiana, il titolo sarebbe qualcosa del tipo *Le avventure di Giorgio e la sua allegra compagnia ai confini del sole per dischiudere i petali...*, pensate a quali adattamenti spettacolari e a quanto poco verrebbe censurato... personalmente sarei così felice, ma così soddisfatto, che penso che l'unica cosa migliore potrebbe essere una nottata con la donna dei miei sogni, nonché autrice delle suddette opere...AVM!!! (AAARRRGGG !!! Sopprimetemi, sono impazzito!!! Nd Ryo) (Ma che sopprimerti... basta il martello di Kaori! Nd Reda) (-Grin- Nd Kaori) (^_^; Nd Ryo)...
SBARABOOOOOOOOOOOONK!!!

agire anche a grande distanza. Colpire lo stand, inoltre, risulta inutile... per vincere bisogna trovare e battere il possessore (che splendida notizia Nd Joestar & co.).

D'Arby the gambler

Compare nel terzo episodio ed è in possesso dello stand Osiris (Osiride), anch'esso ispirato alle divinità egizie, in grado di rubare l'anima di chiunque perda con lui al gioco, e D'Arby è imbattibile al gioco... (...^_^;; ...BARA! Vorrei anche vedere che perdesse!! Nd Ryo)

Vanilla Ice

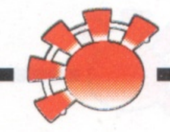
Compare nel quarto episodio ed è dotato di uno stand interdimensionale (Cream... il buon Araki aveva terminato i nomi sia dei tarocchi, sia delle divinità egizie) (Il mio stand non è "tarocco"! Nd Vanilla Ice) (Non è neanche divino però! Nd Ryo), che trasporta in un'altra dimensione il suo portatore ingoiandolo ed ingoiandosi (^_^;;). Spostandosi nella nostra dimensione, non può essere colpito finché non decide di riemergere, intanto fagocita tutto ciò che incontra sul suo cammino.

- Episodio 1 -

Iniziamo dalla sigla, ogni episodio ha un'opening diversa, non per la musica, ma per le immagini. Nella prima sigla le immagini riguardano la nascita della Maschera di pietra, il ritrovamento della bara di Dio, le stragi compiute dal bastardo immortale e la malattia di Holly. L'episodio comincia con l'arrivo di Iggy, che viene scaricato in Egitto da un elicottero della Fondazione Speed Wagon. Il primo incontro con Polnareff è spassosissimo: J.P. disturba Iggy, già scosso dal viaggio, e il cane, per tutta risposta, prima comincia a mordere i suoi capelli e poi... gli fa una puzzetta in faccia (^_^;;). Polnareff allora tira fuori il Silver Chariot, che perde miseramente contro The Fool (che ingloba la spada del Chariot in una spalla). Date le circostanze, J.P. si rassegna ad avere le zanne di Iggy tra i suoi capelli; solo Abdul riesce a staccarlo da Polnareff mostrandogli un pacchetto di gomme da masticare al caffè... il piatto preferito di Iggy (^_^;;). Abdul però commette la leggerezza di mostrargli tutto il pacchetto e... non lo immaginate da soli cosa succede?!? Poco dopo essersi messi in marcia, Jo Jo & co. trovano la carcassa dell'elicottero della F.S.W. e il cadavere di uno dei due piloti. Il corpo è molto strano: ha la bocca piena d'acqua. Quando Jotaro rovescia la sua testa, dalla bocca escono qualcosa come 50 litri d'acqua e... un pesce (^_^;; Nd tutti). Intanto Polnareff, Kakyoin e Abdul trovano, poco distante, l'altro pilota, ancora in vita. L'uomo non fa che ripetere "AAAAAC-QUUUUUUAAAAAA" (^_^;;), così Abdul ne prende un po', ma appena l'acqua esce dalla borraccia... diventa una mano e stacca la testa al pilota portandola con sé nel contenitore... un nuovo nemico...Dopo aver colpito Kakyoin agli occhi lo stand cerca di attaccare Polnareff, ma all'ultimo secondo devia per colpire il braccio dell'ex pilota (Rest in piece Nd Ryo) e colpisce l'orologio, che aveva iniziato a suonare per il cambio dell'ora. I nostri eroi decidono allora per una fuga strategica, saltano sulla loro jeep e partono inseguiti dall'acqua/stand. Ma Nduul, il possessore di Geb (lo stand in questione), sembra davvero determinato ad uccidere gli avversari, in special modo Polnareff. Mentre la jeep si allontana dal punto del primo round, Iggy salta giù all'improvviso dalla vettura: poco dopo Polnareff viene nuovamente attaccato: lo stand, dopo aver sfilato un guanto al cadavere di uno dei due piloti della F.S.W., vi si è infilato, ha raggiunto la jeep e sta cercando di strangolare il nostro francesino. Il Chariot entra subito in azione e infilza il guanto staccandolo dalla gola; Polnareff dimostra però, per l'ennesima volta, di essere ciò che i giapponesi definirebbero "baka" (stupido... Nd Shinji) tagliando a fettine (sottili sottili che non si può dire di no) il guanto, e liberando così Geb, che si infila in una tanica d'acqua, per poi riuscirne più forte di prima e riattaccare Polnareff. Adesso lo stand è saldamente attaccato alla faccia di J.P. e neanche la forza di Star Platinum sembra in grado di salvare Polnareff. Quando ho letto questa parte sul fumetto (fino al terzo OAV la storia è identica) ho pensato che solo Araki avrebbe potuto far morire per affogamento qualcuno in mezzo ad un deserto, ma Polnareff riesce a salvarsi... Abdul delle fiamme vi dice niente? Il potere del Magician Red vaporizza in un attimo Geb, ma parte del nemico è stata ingoiata da J.P. e, quando lui la risputa, si attacca sulla fiancata della jeep, entra nel radiatore e attacca Joseph, che perde il controllo del mezzo e si ribalta. I nostri ragazzi si trovano con le spalle al muro: Nduul sa dove sono caduti, prima o poi li ucciderà, e loro devono assolutamente trovarlo prima che ciò avvenga... Jotaro accetta la sfida... Fine... Ebbene sì, il primo Oav finisce senza che Geb sia stato battuto lasciando chi non avesse letto il fumetto con il fiato sospeso. Siccome sono buono lascio i commenti tecnici alla fine dell'articolo e parto subito con l'...

- Episodio 2 -

Purtroppo, nei video CD (che contengono ognuno due Oav), le sigle degli episodi pari non sono presenti. Quelle del secondo e del terzo Oav sono riuscito a rimediarle in VHS (pulciosa nonché in NTSC Nd Ryo) e parlano ancora della Maschera e di Holly, inserendo solo un breve riassunto dello scontro con Geb, ma per le altre... ciccia!!! Il secondo episodio inizia nel panico: Jo Jo & co. sono nelle mani di Geb! Nonostante abbiano capito come Nduul percepisca la loro posizione, Geb sta colpendo ogni cosa sia atterrata sulla sabbia. Polnareff si sposta appena prima che lo stand/acqua distrugga la cassa sulla quale stava, facendo capire a Nduul la sua esatta posizione. Per salvarlo Abdul tenta di confondere le percezioni di Geb, lanciando gli anelli di metallo che tiene sulle braccia. Nduul però capisce presto che il rumore che sente non è di passi, e riesce a colpire alla gola il Magician Red. Joseph è rimasto intrappolato nella jeep ed ha un piede inca-



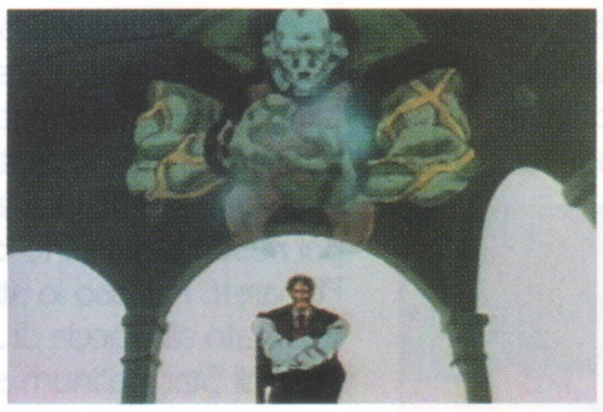
strato nel volante, e quando anche lui viene attaccato, Jotaro comincia a correre, raggiunge Iggy, lo afferra e lo schiaccia al suolo. Appena il cane capisce di essere in serio pericolo, emana The Fool e lo modella in modo da poterlo far volare. Spiccato il volo, Jotaro salta e si attacca allo stand del cane, che però non è abbastanza forte da reggere entrambi e, ben presto, nonostante gli sforzi di Iggy, perde quota e costringe Jotaro a toccare terra per riportarlo in aria. Ciò gli costa caro visto che ora si trova Geb alle costole: prima viene colpito alla gola, poi viene individuato con ancor più precisione grazie alla sabbia alzata dallo spostamento di Geb, ed infine viene ferito da una raffica di proiettili d'acqua.

Sentendosi in pericolo, Iggy decide di "vendere" Jotaro perdendo volontariamente quota e trascinandolo sulla sabbia, ma Jotaro afferra il cane, lo tira in stile lanciatore di Baseball verso Nduul e gli fa cadere il bastone che usava per percepire i rumori. Quando Nduul lo recupera è troppo tardi: Jotaro l'ha raggiunto ed è dietro di lui... un colpo e l'incontro giunge al termine (Meglio -Crunch- di Tyson -Crunch- Nd Ryo coi pop corn in mano). Sapendo dei poteri investigativi dell'Hermit Purple di Joseph, Nduul si suicida col suo stesso stand per non dover tradire Dio ed i suoi compagni. Jotaro lo seppellisce e si avvicina agli altri che lo stanno raggiungendo in jeep. Bellissimo lo sketch comico con Iggy, poco prima della fine in cui il cane riporta il cappello a Jotaro, e quando lui lo infila si accorge che è pieno di gomma da masticare (^_^).

- Episodio 3 -

Spettacolaaareeeee!!! No, non sono impazzito, lo sono sempre stato, per chi non se ne fosse accorto, ma prima ero 'serio'. Il terzo Oav è a dir poco stupendo: 30 min. di combattimenti senza versare una sola goccia di sangue, solo ingegno e sangue freddo. Il nemico questa volta è D'Arby the gambler, il possessore di Osiris. L'Oav inizia con i nostri che stanno cercando il palazzo di Dio e, entrati in un bar, trovano un uomo che sa dove si trova, ma per dare questa informazione non vuole essere pagato, ma sconfitto in una scommessa... in palio le loro anime. Nessuno lo prende in considerazione, credono che sia pazzo e cercano di andarsene. Polnareff però accetta le sue condizioni e dice le paroline magiche... "Mi gioco l'anima" (baka nel cuore Nd Polnareff). L'uomo, che altri non è se non D'Arby, afferra due pezzi di carne secca e li lancia vicino ad un gatto, dopo di che chiede a J.P. di scegliere su quale il gatto si sarebbe lanciato. Polnareff pensa che il gatto si lancerà su quella di destra perché più grande (baka nell'anima Nd Polnareff) (...^_^;; bakato nel cervello Nd Ryo), ma il gatto si lancia prima sulla sinistra e poi sulla destra e Polnareff perde.

Immediatamente alle sue spalle appare uno stand, che gli ruba l'anima e la trasforma in una fiche con disegnata sopra la sua faccia da idiota. Solo allora D'Arby rivela che il gatto era suo... in questo gioco si può barare, basta non essere scoperti! Abdul perde le staffe e attacca D'Arby, ma se lui morisse non si potrebbe più salvare Polnareff, così Joseph decide di sfidare D'Arby al giochino della tensione superficiale, la forza che permette ai liquidi di non traboccare da un recipiente anche se fuori dei bordi. La sfida prevede l'inserimento di monete in un bicchiere colmo di liquore (si possono inserire più monete, basta che si inseriscano contemporaneamente): il primo che farà traboccare il liquore avrà perso (io, baka quasi come J.P. mi ci diverto periodicamente con i miei amici... Nd Ryo), Joseph gioca la sua anima, D'Arby quella di Polnareff. Il baro infame chiede di poter controllare il bicchiere, mentre Joseph dice a Jotaro di assicurarsi, con Star Platinum, che non faccia strani scherzi. D'Arby comincia inserendo cinque monete, Joseph risponde con una, ma nasconde tra il pollice e la moneta un pezzo d'ovatta imbevuto d'acqua, così il livello del liquore sale al punto da non poter più inserire nessuna moneta. D'Arby si alza preoccupato, ma dopo inserisce la sua moneta. Joseph non capisce come ciò sia potuto accadere, perde il controllo e con quello la partita e l'anima. Jotaro capisce il trucco subito dopo: mentre controllava il bicchiere, D'Arby ci aveva appiccicato sotto un pezzetto di cioccolata e, trovatosi in difficoltà, si era spostato esponendo il bicchiere alla luce del caldo sole del deserto, che aveva sciolto il cioccolato e abbassato il livello del liquore. Jotaro sfida allora D'Arby a poker, lo becca a barare e gli spezza un dito. D'Arby decide di dividere le anime di Joseph, Jotaro e Polnareff in sei gettoni. Abdul prende un bambino nelle vicinanze e gli chiede di dare



le carte al posto di D'Arby. Nella prima mano Jotaro perde tre gettoni perché la sua doppia coppia al nove viene battuta dalla doppia coppia alla regina di D'Arby. Nella seconda mano Jotaro non guarda

neanche le carte e si dichiara servito, poi mina la sicurezza di D'Arby facendogli credere che abbia cambiato tutte le carte con Star Platinum, per vedere i rilanci di D'Arby si gioca le anime di Abdul e Kakyoin e infine rilancia giocandosi l'anima di sua madre... per vedere, D'Arby dovrebbe giocarsi il segreto dello stand di Dio, ma, nonostante abbia in mano un poker di re (molto, molto alto Nd Ryo), D'Arby è così terrorizzato da Dio che impazzisce e libera tutte le anime accumulate in anni di scommesse. Fine del terzo Oav

- Episodio 4 -

La storia del quarto OAV è completamente diversa da quella del manga, primo, perché avendo eliminato circa due volumetti

originali alcuni fatti non possono essere avvenuti, secondo, perché anche Jo Jo segue la sana e vecchia regola 'non fare lo scemo e cambia la storia se no non vendi!'. L'inizio vede i nostri cinque (Kakyoin è ancora a curarsi gli occhi presso la F.S.W.) arrivati al palazzo di Dio. Quando Joseph si avvicina al grande portone di legno, questo si apre da solo... tutti restano sbalorditi, tutti tranne Jotaro, che varca

la soglia esortando gli altri a fare lo stesso. Abdul, prima di entrare lascia ad Iggy tutte le gomme al caffè che aveva dicendogli che se voleva poteva non entrare: dopotutto, Dio è un problema degli uomini, non suo, ma Iggy, forse anche colpito da questo gesto, decide di entrare. Il gruppo si sposta nel palazzo guidato dal Magician Red, che crea un segnalatore biologico con le sue fiamme. Ben presto i nostri giungono nella sala della bara di Dio, Star Platinum apre una breccia nel muro per fare entrare la luce del sole nella camera e Abdul fa saltare con il Magician Red il coperchio della bara.

Appena il fumo dell'esplosione si dirada Jo Jo & co. Trovano lo stesso Abdul, che aveva fatto saltare il coperchio, all'interno della bara e ferito al petto, e Dio in un angolo

buio della camera che applaude. Polnareff non riesce a trattenersi e corre urlando verso l'amico ferito, allora Dio chiama Vanilla Ice, che potrebbe uccidere sia Polnareff sia Abdul in un colpo solo, ma fallisce a metà: Abdul si accorge di quello che stava per succedere e salva J.P.. Vanilla Ice è capace di spostarsi tra una dimensione e l'altra, ma i suoi movimenti influiscono sempre sulla nostra dimensione, quindi, mentre lui non può essere colpito, tutto ciò che si trova sul suo cammino viene fagocitato. Vanilla Ice è pronto anche a morire per difendere Dio, così, dopo aver ucciso Abdul, si getta su Polnareff, colpisce il pavimento sotto ai suoi piedi e lo fa cadere. Iggy, che ha già visto morire un compagno, cerca di raggiungere Polnareff per dargli una mano. La scena si sposta su J.P. che cerca di non diventare una frittella, ma Vanilla incombe e Polnareff deve combattere, anche se capisce subito di non avere scampo: pur sapendo quali siano i movimenti di Vanilla, non lo può colpire... Joseph e Jotaro, intanto, sono rimasti da soli con Dio, che continua a sbeffeggiarli: quando Jotaro cerca di colpirlo, si ritrova girato dalla parte opposta. Dio, infine, colpisce Jotaro che viene spedito fuori del palazzo. Intanto continua lo scontro tra Vanilla e Polnareff, e dato che il secondo è ferito in più punti e quasi non riesce a muoversi, il primo torna nella nostra dimensione per finirlo con le sue mani: non ha fatto, però, i conti con Iggy e The Fool, e all'improvviso viene colpito in pieno da un mare di sabbia e si spiaccica contro il muro. Iggy e Polnareff credono di aver vinto... ma Dio ha fatto 'qualcosina' a Vanilla, che ora, diventato uno zombie, attacca a tradimento Iggy e lo uccide ingoiandone metà. Polnareff non riesce a trattenere il suo dolore e la sua rabbia e, veloce come non mai, uccide Vanilla sforacchiandolo in più punti e tagliandogli in due la testa. Joseph e Dio si fronteggiano ancora all'ultimo piano e quando Dio sta per avere la meglio, la sala viene investita da una raffica di colpi d'origine sconosciuta... è Kakyoin! Il ragazzo spara un altro Emerald Splash e approfitta della confusione e del crollo del piano per portare Joseph in salvo. Intanto è scesa la sera... Dio Brando è pronto a combattere! Fine del quarto Oav.

- Episodio 5 -

Joseph e Kakyoin sono riusciti a scappare, ma è solo una soluzione momentanea... Dio è già sulle loro tracce e quando si accorge che stanno scappando con una jeep, ferma un'auto (potete immaginarvi come), e convince in maniera un po' brusca (praticamente lo gonfia come una zampogna Nd Ryo) il Senatore Willson Fisch, un panzone mezzo pelato che stava seduto dietro al conducente (che sta rantolando con un braccio a pezzi sul marciapiede), a mettersi al volante e a inseguire i fuggitivi. Trovandosi imbottigliati nel traffico Joseph e Kakyoin non fanno molta strada, mentre Dio, infame fino nel midollo, obbliga Fisch a salire sul marciapiede e a fare

una strage di poveri pendolari e ignari passanti! La macchina di Dio risbuca proprio davanti alla jeep dei nostri ragazzi (qui la regia si è sbizzarrita), in un folle inseguimento con tanto di passaggio a livello che si richiude proprio dietro alla jeep di Joseph e Kakyoin e sopra la macchina di Dio!. Quando i due credono di averla scampata, ecco che Dio fa saltare in aria uno dei vagoni che lo avevano travolto e con tutta calma raccoglie il cadavere del suo corpulento autista e lo lancia contro i nostri eroi, facendo perdere il controllo del mezzo a Joseph. Ora i due sonno appiedati e Dio è sempre più vicino... non gli resta che una folle fuga tra i tetti de Il Cairo! Dio e Kakyoin si trovano alla resa dei conti: Kakyoin aziona il Campo minato del gerofante, ma Dio blocca il tempo e lo uccide. Con le ultime forze Kakyoin lancia un Emerald Splash verso la torre dell'orologio e la distrugge, il suo scontro con Dio infatti gli ha fatto capire i poteri del nemico e in questo modo cerca di comunicarli a Joseph, che intanto conti-

nua a scappare, ma Dio lo raggiunge, lo colpisce e lo fa volare in mezzo ad una strada affollatissima! Lì è appena arrivato Jotaro in sella ad una moto e malamente rappezzato. Joseph cerca di comunicargli il segreto di The World e gli dice di stargli lontano, un attimo dopo arriva il maledetto che blocca il tempo e uccide

Joseph con un coltello. A quel punto Jotaro perde le staffe e comincia a camminare minaccioso verso Dio, non può scappare dopo la morte del vecchio... deve uccidere Dio! Fine del quinto Oav.

- Episodio 6 -

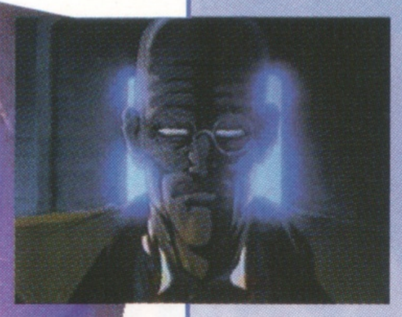
L'ultimo capitolo è finalmente arrivato: Dio e Jotaro sono arrivati allo scontro finale! Dio ricorre subito alla sua tecnica migliore e ferma il tempo, ma ha fatto i conti senza l'oste... anche Jotaro infatti si è reso conto di essere in grado di fermare il tempo e dopo aver incassato un paio di colpi risponde con un sonoro Hora! E spiazza Dio... il fesso credeva di essere l'unico guerriero dallo stand temporale esistente! Dio però rimane spiazzato per poco: tira fuori un bel po' di coltelli, congela il tempo e li tira verso Jotaro... il ragazzo non è ancora riuscito a controllare bene il suo nuovo potere e riesce a muoversi solo per pochissimo tempo... il risultato sono parecchie ferite e un volo di 50 metri! Dio vuole accertarsi di aver ucciso Jotaro e si avvicina per sentire il battito cardiaco e a questo punto c'è una delle scene più belle di tutto l'Oav: Jotaro si ferma il cuore e quando Dio viene distratto da un redivivo Polnareff lo riattiva e colpisce sonoramente l'infame spaccandogli la testa! Sembra fatta, ma un Hora Hora di troppo e Dio si ritrova nella strada dove c'è ancora il cadavere di Joseph, gli succhia il sangue e rigenera le sue ferite totalmente. Jotaro è veramente infuriato, questa volta, e comincia un combattimento feroce corredato da stragi nel tram e lanci di macchine, barconi da pesca e addirittura di una colonna! Ma siamo davvero giunti alla fine: Dio ferma il tempo (ora è in grado di muovercisi per più di dieci secondi), scompare per riapparire con un'enorme auto botte, lo tira su Jotaro e lo fa esplodere! Jotaro è morto e Dio è il signore del mondo! Ma all'improvviso, mentre la sua risata sadica (veramente terribile, vi basti dire che mia sorella si è precipitata in camera mia pensando che fossi impazzito del tutto Nd Ryo) risuona nell'aria, si accorge di non riuscire a muovere nemmeno un muscolo... dalle fiamme (in stile Eva01 Nd Ryo) appare Jotaro totalmente illeso! Il ragazzo, infatti, aveva fermato il tempo proprio allo scadere dei dieci secondi di Dio e ora è libero di sfrangergli le ossa! Dopo avergli spezzato le gambe gli dà l'occasione di rigenerarsi per sconfiggerlo con più gusto, ma Dio indirizza uno schizzo di sangue verso di lui e lo acceca. Dio vorrebbe approfittare di quell'attimo, ma Jotaro lo colpisce in pieno e lo manda in mille pezzi... e non sto scherzando! Non resta che resuscitare Joseph col sangue di Dio (Jotaro, anche se nell'Oav non si vede, fa fare una trasfusione al nonno e gli fa battere di nuovo il cuore con Star Platinum come aveva fatto per se stesso) e gettare in mare i cadaveri di Abdul, Iggy e Kakyoin. Holly si risveglia dalla malattia, Polnareff, dopo un abbraccio a dir poco comico con Jotaro e Joseph, torna in Francia, il mondo è salvo e Joseph si può finalmente ascoltare i Beatles seduto in santa pace in aereo! Fine.

Speciale

Hirohiko Araki

- Commento tecnico -

Questa coproduzione nippo/americana è ineccepibile sotto ogni punto di vista: dall'animazione ai rumori di sottofondo tutto è stato fatto alla perfezione! Il regista e il character designer (lo stesso di Ken Shiro) sono stati davvero grandi e perfino la colonna sonora, fatta dall'italiano Marco D'Ambrosio, è curata in ogni piccolo particolare. Piccola curiosità: la sigla finale di *Jo Jo* dal primo al quinto Oav è la versione remix di un brano di una famosissima opera lirica... (A tutte le belle donne che indovineranno il titolo di tale lirica sarò ben lieto di dare un colpo Nd Ryo). Riprendendo a parlare del charades, è abbastanza simile a quello del maestro Araki, anche se esageratamente spigoloso... l'unico personaggio quasi irriconoscibile è Kakyoin, mentre D'Arby sembra disegnato da Hirohiko stesso. Parlando dell'animazione, nel primo Oav sono presenti cinque scene che sembrano tratte da un fumetto: in tre di queste, le inquadrature ricordano delle vignette sparse in una pagina, nelle altre, appaiono dei punti esclamativi... un po' come succedeva con le onomatopee dei cazzotti nei telefilm di Batman del '66... Anche il doppiaggio giapponese è ad ottimi livelli, cosa piuttosto normale nel Paese del Sol Levante, ma che colpisce molto noi italiani non sempre abituati ad un doppiaggio soddisfacente, anche se in Italia ci sono molti doppiatori (e doppiatrici) veramente meravigliosi. La regia è veramente un gioiello di capacità: l'azione e la velocità di certe scene sono veramente incredibili e ti colpiscono dritto allo stomaco (Hora Nd Regia). L'unico dubbio che mi viene guardando questa serie è questo: perché non dedicare a *Jo Jo* un trattamento come quello riservato a *Dragon Ball* o a *Ranma*, e fare un anime di un mezzo migliaio di puntate, partendo da Jonathan Joestar (il primo Jo Jo) e finendo con Jolyne Kujo? In questo modo, molti combattimenti bellissimi, come quello con J Jail dell'Appeso o quello col fratello minore di D'Arby, sono stati eliminati (senza parlare poi delle altre quattro serie). Comunque un piccolo contentino ce lo stanno dando con la nuova serie di Oav (7 in tutto), che dovrebbe riprendere la terza serie, prima dell'arrivo in Egitto, e ricongiungersi con questi sei (per ora ne sono usciti due). A parte questo, voci di mercato vogliono la prima serie di Oav di prossimo arrivo qui nel Bel Paese... da circa tre anni... sarà forse arrivato il momento giusto?



Ryo "Ippatsu Man" Saeba

BAOH RAYOOSHA

"Il suo abbraccio è morte... al minimo contatto decomposizione... temete il suo tocco, perché questo è... Baoh, l'arma finale". Con queste parole, nel dicembre del '90, approdava Araki in Italia, grazie a Zero di Granata Press. *Baoh* è la storia di un giovane (Ikuro Hashizawa) infettato, suo malgrado, con un parassita vermiforme, il Baoh appunto, dal Gruppo Scientifico Dres, un'organizzazione segreta che si occupa della creazione di armi biologiche e d'esperimenti nei campi più disparati, come, ad esempio, sui ragazzi dotati di poteri ESP. Ikuro, ogni volta che si trova in pericolo, si trasforma nel Baoh, un essere potentissimo, con un potente fattore rigenerante e con varie armi a sua disposizione tra cui il palmo acido del Baoh, le lame epidermiche e il tuono nero del Baoh. Lo accompagna nella sua fuga dal Gruppo Dres, una ragazzina di dieci anni di nome Sumire. Ella è dotata di un sesto senso sviluppatissimo e Ikuro si affeziona subito alla ragazzina, mentre lei, a sua volta, s'innamora di lui, che è il suo salvatore. Ikuro e Sumire attraversano scontri e difficoltà, finchè la ragazzina non viene rapita dal Gruppo Dres: Ikuro corre a salvarla e la sua determinazione è tale da riuscire addirittura a dominare il parassita e a sfruttare a pieno il suo enorme potenziale, ma durante lo scontro finale, il Dottor Kasuminome, il creatore del Baoh, fa esplodere il laboratorio e Ikuro sprofonda negli abissi dell'oceano, mentre Sumire, invece, riesce a salvarsi. La ragazzina capisce quello che è successo, ma, grazie ai suoi poteri, sa che Ikuro dormirà tra i flutti per sette anni, e che un giorno si sveglierà e tornerà da lei. A questa splendida serie è stato dedicato un Oav edito in Italia da Yamato Video.

OAV SECONDA SERIE

A partire dal 25 maggio 2000, in Giappone ha cominciato ad uscire la seconda tanto annunciata serie degli Oav di *Jo Jo*. A causa del poco tempo trascorso, non abbiamo ancora a disposizione i due episodi già usciti e quindi non ne possiamo parlare dettagliatamente, ma sappiamo che la serie sarà composta in tutto da sette episodi e che funge da prequel della serie già esistente: riprende, infatti, la storia della terza serie e termina con l'arrivo del gruppo in Egitto. C'è da dire che il livello qualitativo di questa nuova serie è di molto inferiore a quello della prima: il chara-des è molto più distante da quello del manga e la colorazione al computer stona molto con i temi della serie... inoltre, dalle poche immagini che abbiamo a disposizione, pare che la pelle di Dio sia colorata in azzurro.... uniche indiscrezioni darebbero per certa l'apparizione de 'la sacerdotessa' che compare anche nei trailer promozionali.

IL MANGA DI JO JO

Nel 1987 Araki inizia la sua opera di maggior successo: *Jo Jo no Kimiyona Booken* (*Le Bizzarre Avventure di Jo Jo*). Con questo manga, che a più di quattordici anni dall'inizio conta circa settanta volumetti, sei serie, due trasposizioni in Oav, due libri d'illustrazioni, due video games, una serie di statuette in vinile, una di pupazzetti della Bandai, quattro CD audio e la traduzione in tre lingue, Araki lancia un nuovo genere: le saghe generazionali. Non possiamo evitare un accenno alla trama, ma per mancanza di spazio vi avverto che sarà molto sommaria e ristretta all'osso! Tutto parte dal 1888, quando un ragazzino arriva a casa della famiglia Joestar, reclamando il diritto di essere accudito dal vecchio Lord Joestar, in base ad una promessa che il nobile aveva fatto a suo padre una decina d'anni prima. Questo ragazzino si chiamava Dio Brando... era l'alba del più perfido e cattivo personaggio che sia mai nato dalla matita di un mangaka. Tutta la storia ruota intorno ad un antico artefatto chiamato La Maschera di Pietra, in grado di sollecitare con degli aculei ossei determinate parti del cervello e di risvegliare così determinate capacità che rendono simili a dei vampiri. Per fare ciò la maschera ha bisogno del suo contributo di sangue. Dio, dopo aver assassinato Lord Joestar, acquisisce questi poteri proprio grazie al sangue del vecchio e acquista così l'immortalità e una forza inimmaginabile. Jonathan Joestar, il primo Jo Jo, è così costretto a scontrarsi col suo perfido fratellastro: a suo vantaggio ha l'uso di una tecnica denominata delle onde concentriche, insegnatagli da un uomo il cui passato, all'inizio, è piuttosto misterioso, il Barone Zeppelie. Nel corso della saga, si scoprirà che quest'uomo aveva avuto a che fare con la maschera: il padre era a capo della spedizione che la rinvenne e fu il primo uomo ad indossarla dopo migliaia d'anni, causando così la morte di decine d'innocenti. In seguito Zeppelie si era trasferito in Tibet per trovare un qualcosa che potesse distruggere il potere della maschera, e l'aveva trovato nella tecnica delle onde concentriche, che generavano un'energia del tutto simile a quella del sole e quindi in grado di sconfiggere i vampiri come Dio Brando. In seguito a scontri durissimi e alla morte di Zeppelie, finalmente Jonathan riesce a sconfiggere Dio e a sposare Helena Pendleton, l'amore di una vita. Come già detto, però, Dio è immortale, era riuscito a salvarsi e, durante una crociera, tende un agguato mortale a Jonathan in viaggio di nozze. Helena, incinta, riesce a sfuggire con una bambina, unica superstite di tutta la nave, mentre Jonathan si sacrifica pur di eliminare Dio. Gli anni passano, ma per la famiglia Joestar non c'è pace: è il 1938, quando Joseph Joestar si trova coinvolto, suo malgrado, nella 'maledizione di famiglia'; in Messico viene ritrovato un uomo incastonato in un pilastro. Intorno a lui sono sparse decine di maschere di pietra... Questi non è altri che uno dei discendenti della Stirpe delle Tenebre, i creatori della maschera... naturalmente non è solo... a Roma, nascosti sotto il colosseo, ci sono i suoi compagni: Kars, Acideecy e Wamoo. Questi esseri millenari avevano costruito la maschera per resistere

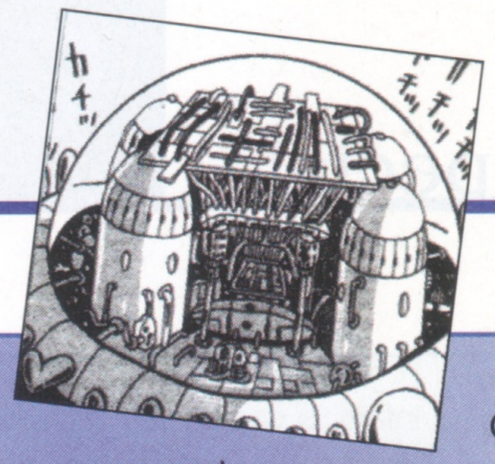
Speciale

Hirohiko Araki

alla luce del sole e diventare così imbattibili, ma per farlo hanno bisogno di un particolare gioiello chiamato la pietra rossa dell'Asia. Naturalmente Joseph seguirà le orme del nonno Jonathan e verrà iniziato alle onde concentriche insieme a Caesar Zeppelie (nipote del Barone) da un abilissimo maestro, anzi, una maestra: Lisa Lisa, la custode della pietra Rossa dell'Asia, nonché la madre di Joseph, che naturalmente è all'oscuro di tutto. Scontri sanguinari e al limite del gotico ci portano allo scontro finale tra Joseph e Kars che, entrato in possesso della pietra, è diventato un dio. Neanche le onde concentriche lo possono più ferire, Joseph è totalmente impotente, ma è la terra stessa a salvarlo: lo scontro finale si svolge nell'isola di Vulcano, Caesar è morto per mano di Wamoo, Lisa Lisa è stata sconfitta da Kars e tutti gli altri alleati di Joseph non sono in grado di contrastare l'essere immortale... ma il vulcano erutta e Kars viene spedito oltre l'atmosfera dai lapilli ed è così costretto ad andare alla deriva nello spazio per l'eternità. Ancora un salto di decenni e ci ritroviamo nel 1988, Joseph ha avuto una figlia e ora è nonno... suo nipote, Jotaro Kujo, è un teppista e si trova in galera (^^;), la figlia preoccupatissima lo fa volare in Giappone e Joseph non se lo fa ripetere due volte. In realtà il problema non è convincere le autorità a rilasciare Jotaro, ma convincere Jotaro ad uscire di galera... Il ragazzo, infatti, si considera posseduto non sapendo che quello strano essere che gli sta sempre vicino non è un'entità malvagia, ma un segnale inviato dal corpo del defunto Jonathan Joestar per comunicare alla famiglia che il suo corpo era stato unito alla testa di Dio Brando e che ora l'infame era risorto più cattivo e più potente di prima. Il resto della storia la conoscete. Dopo lo scontro finale con Dio passano undici anni e ritroviamo Jotaro che vaga per la ridente cittadina di Morio Cho, alla ricerca di un ragazzo di nome Josuke Higashikata, per comunicargli il nome di suo padre... quel porcone di Joseph (^_^;;), che nel 1983 aveva tradito la moglie con la madre di Josuke. Su Morio però aleggia l'ombra della morte, impersonata dal malvagio di turno: il killer Yoshikage Kira. Naturalmente anche Josuke e molti degli abitanti di Morio sono dotati di poteri stand, killer incluso. In questa serie conosciamo un nuovo artefatto: l'arco e la freccia, un oggetto mistico in grado di generare poteri stand in chi sopravvive al suo letale colpo. Gli scontri si susseguono ad un ritmo sfrenato e alla fine troviamo tutti i portatori di stand di Morio impegnati in uno scontro mortale con Kira, ma tutto ciò non basta contro l'uomo che ha commesso una serie di delitti infinita per quindici anni senza lasciare mai un unico indizio, solo il fato riesce a sconfiggerlo: Kira, infatti, muore perché schiacciato da un'ambulanza giunta sul luogo dello scontro. La quinta serie è ambientata in Italia, il protagonista è ancora un portatore di Stand, Giorno Giovanna: il sogno del ragazzo, cresciuto a Napoli nel Rione Sanità, è quello di diventare un capo mafia o, come ama definirsi, un gangstar. Giorno è in realtà il figlio di Dio Brando e si troverà anche lui implicato in scontri al limite dell'inverosimile pur di realizzare il suo sogno. Infine, dopo aver annunciato l'ultimo volumetto di Jo Jo, Araki ha fatti uscire una nuova serie, la sesta, ancora in corso di pubblicazione in Giappone, la cui protagonista è Jolyne Kujo, la figlia di Jotaro. La ragazza si trova in carcere a causa di un incidente stradale nel quale ci sono state anche delle vittime. Jolyne riceve una spilla dal padre, vi si punge e acquista un potere Stand... la ragazza dovrà affrontare delle difficilissime prove all'interno del carcere, tra compagne di cella 'scomode' e carcerieri bastardi dentro! Lo stile di disegno di questo manga è ineccepibile e la trama è a dir poco assurda (o sarebbe meglio dire bizzarra?), in più di quattordici anni di pubblicazione, non si è mai ripetuta, nemici e situazioni sempre più avvincenti la rendono veramente unica, un capolavoro imperdibile del fumetto giapponese!

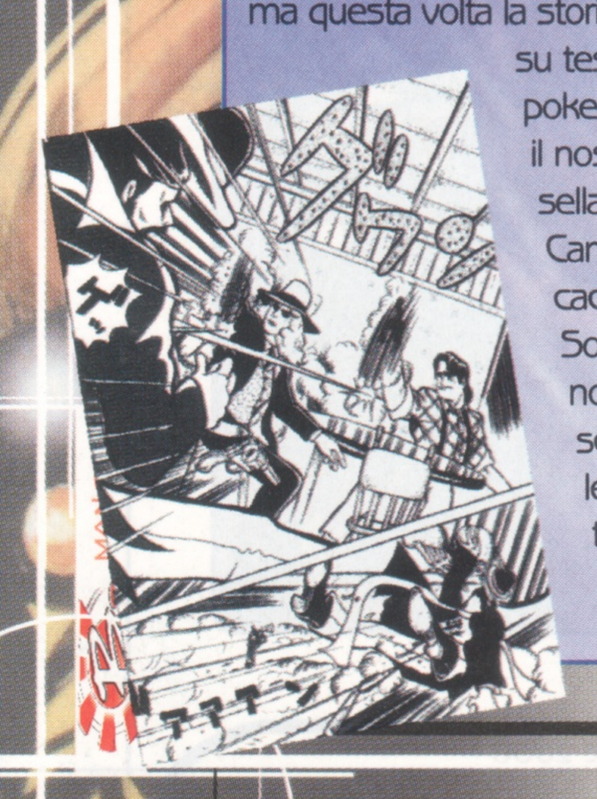
LE ALTRE OPERE

Nel 1981, un autore sconosciuto, il cui tratto ricorda vagamente quello di Osamu Tezuka, approda nel mondo fumettistico giapponese grazie ad una storia breve di nome *Buso Poker*... la ventesima edizione del premio Tezuka assisteva così, del tutto impreparata, alla nascita di un nuovo mito del fumetto! In Italia il sommo Maestro è conosciuto solo per il suo gran capolavoro, *Jo Jo*, e, per chi collezionava fumetti già ai tempi di Granata Press, per *Baoh Rayoosha*. Bisogna però ricordare che Araki ha fatto la sua gavetta come tutti, e come tutti ha al suo attivo una serie di opere pressoché sconosciute. Proprio *Buso Poker* lancia le basi di quello che sarà il capitolo più bello della saga di *Jo Jo*: la storia parla di due ricercati (Don Peckimper e Mike Harper) con un'enorme taglia sulla testa, che, invece di sfidarsi in una gara da Mezzogiorno di fuoco, decidono di puntare la loro pelle su una partita a poker, il tutto in una splendida ambientazione western... Araki ha poi ripescato questa situazione per il mitico scontro Jotaro VS D'Arby. Un giovane così portato attirò subito molte attenzioni su di sé e in meno di un anno, nel 1982, pubblica altre due storie brevi e il pilot di *Mashonen B.T.*, di cui saranno poi pubblicati su richiesta dell'editore altri episodi raccolti in volume nel 1984. Partiamo con *Outlaw Man* del 1982: la storia è ancora ambientata nel far West e anche questa volta il protagonista è un fuorilegge, ma questa volta la storia non è incentrata su tesissime mani di poker, piuttosto vediamo il nostro protagonista in sella al suo fido cavallo Cameron scappare dai cacciatori di taglie della Società Pinkerton che, non si sa come, riescono ad anticipare le sue mosse e a trovarsi nelle città in cui si dirige prima ancora che lui vi arrivi.

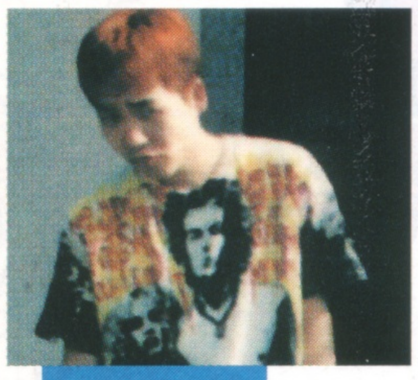


Dopo *Outlaw Man*, sempre nel 1982, esce la prima serie fantascientifica di Araki: *Virginia ni Yohroshiku*. Virginia è il nome di una bomba nascosta in un corridoio di una nave spaziale che esploderà se dell'aria entrerà nella calotta. Il protagonista della storia è il pilota spaziale Hiroshi Takemoto, che dovrà condurre la navicella con a bordo Virginia da Venere alla Base Terra. Sempre nello stesso anno Araki entusiasma il popolo nipponico con l'episodio pilota di *Mashonen B.T.*, letteralmente Il *Ragazzo Magico B.T.*, la storia di un dodicenne, B.T., costretto a sbarcare il lunario con dei giochi di prestigio: i suoi genitori, infatti, l'hanno abbandonato e vivono all'estero, e lui ha così imparato a muovere le sue mani con una velocità e abilità immani, ma invece di utilizzare queste sue capacità per dei furtarelli, si diverte a gabbare gli adulti con giochi di prestigio. Araki, nelle pagine finali degli episodi, spiega con minuziosi dettagli, i trucchi usati da B.T., abitudine che tornerà a farsi notare nella seconda serie di Jo Jo grazie a Joseph Joestar. Nonostante Araki abbia sempre dichiarato di non saper disegnare i corpi femminili, bisogna dire che tutte le donne che compaiono in questa serie sono disegnate con una malizia tale da farle apparire anche molto sexy. Stesso discorso vale per la sua opera seguente: *Gorgeous Irene* (1985). Qui la protagonista, una ragazzina appartenente ad una stirpe di assassini, combatte con una serie di donne tutte borchie e fruste, col solo aiuto del suo Make Up magico in grado di trasformarla sia nel corpo che nel carattere, un tema questo ripreso da molte altre serie (a partire da *Akko-chan*, fino a *Shadow Lady* di Katsura). Irene, però, non è come i suoi avi, è come un angelo della morte che colpisce solo gli ingiusti senza cercare gloria personale o denaro.

Quattro anni dopo, nell'89, esce una storia sceneggiata da Araki, che a quei tempi era occupato con la serializzazione di *Jo Jo* e aveva già pubblicato *Baoh Rayoosha*, di nome *Henjin Henkutsu Retsuden – Nikola Tesla* (*Biografia di Nikola Tesla, eccentrico testardo*). I disegni sono di Hirohisa Onikubo e Nobuyuki Fujii, ma la storia non poteva che essere il frutto della folle mente di Araki (Genio e Sregolatezza ^_^ Nd Araki): mai raccolto in volumi, è la storia di un eccentrico scienziato, Nikola Tesla, dei tempi di Edison. Quest'uomo è talmente grande da suscitare l'invidia dello stesso Edison, ma lavora nell'ombra e di lui si sa pochissimo. In un unico episodio, Araki riesce a raccontare la sua vita e a parlare dei suoi migliori brevetti. Arriviamo così alle due opere brevi più recenti di Araki, pubblicate durante la serializzazione di *Jo Jo* e ispirate ai personaggi simbolo della quarta serie: Rohan Kishibe e Yoshikage Kira. Si comincia con una serie di storie brevi il cui protagonista è il fumettista più eccentrico del mondo e del suo stand Heaven's Door, che parlano dei brutti incontri del maestro Rohan, perennemente alla ricerca di ispirazione e di esperienze reali da immortalare nelle sue opere. Queste sono datate 1997 e sono anche state raccolte in volumi. *Deadman's Q* (1999), invece, parla dell'assassino Yoshikage Kira e dei suoi delitti più efferati. Data la popolarità di questo personaggio, l'uomo che ha vissuto nell'ombra compiendo i più atroci misfatti e che solo il fato ha potuto sconfiggere e distogliere dal suo ideale di "vita tranquilla", questa serie conta ben tre volumetti all'attivo e ha riscosso un tale successo da essere pubblicata perfino in Cina e a Hong Kong.



Rokudenashi BLUES


Morita

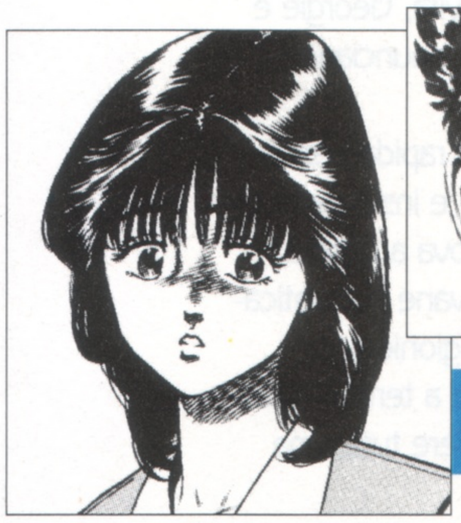
Grazie alla rivista Express della Star Comics, che qualche mese fa ha iniziato a pubblicare *Rookies*, abbiamo potuto conoscere il talento di Masanori Morita, uno dei giovani autori più promettenti del panorama fumettistico giapponese. I suoi manga sono tutti ambientati nel mondo della scuola, che sembra essergli molto congeniale, ma a differenza di Adachi, che dimostra la stessa inclinazione, Morita descrive uno scenario più violento e a tratti drammatico.
Rokudenashi Blues, non per nulla, descrive la realtà quotidiana di alcuni studenti / teppisti della scuola superiore Teiken. La star della storia è Tyson Maeda, il cui sogno è diventare un pugile professionista (e intanto si allena anche fuori del ring, distribuendo botte da orbi a destra e a manca... a proposito, non vi dice niente il nome Tyson? ^_^;;). Maeda è innamorato di una sua compagna di classe, Chiaki Nanase, ma è un timidone ed è incapace di esprimere apertamente i suoi sentimenti, così reagisce scontrosamente e spesso le rivolge delle parole dure. I fatti però dimostrano tutta la sua gentilezza e premura, sia verso Chiaki, sia verso i suoi amici. È come un angelo custode, che agisce di nascosto, vegliando sulle persone a cui vuole bene e dimostrando coraggio da vendere.

Nel manga si alternano storie incentrate su diversi personaggi e membri della banda di Maeda, che comunque, alla fine, in un modo o nell'altro rimane coinvolto. L'amicizia e l'onore assumono, in quest'opera, lo stesso valore dell'amore e la loro difesa diventa un principio fondamentale di vita. A proposito di amore, ci sono anche altre storie e triangoli amorosi che nascono e s'intrecciano (tra i numerosi personaggi secondari) sullo sfondo della storia principale tra Nanase e Maeda.
Comunque non sempre c'è continuità tra gli episodi e soprattutto non si può dire che la boxe, come sport, sia l'argomento principe, anche se di pugni (ma anche calci e testate) ne volano parecchi. Non dovete però pensare che questo sia un manga che inneggia alla violenza, tutt'altro! Inoltre la tensione è spesso spezzata dai numerosi Super Deformed (sapevate che SD è un marchio registrato dalla Bandai, mi pare? Nd FRM) (e questo che c'entra? Nd Ai) (così... Nd FRM) e dalle buffe espressioni che assumono i personaggi. Soprattutto Maeda fa delle smorfie tutte da ridere, che però mettono in risalto i muscoli del viso e del collo in modo anatomicamente impeccabile, diventando assurde, particolareggiate e realistiche allo stesso tempo. Non solo lo stile (che ricorda un po' Slam Dunk), ma anche gli sfondi sono divini, non per niente Morita nel 1985 realizzava gli sfondi per Tetsuo Hara in *Ken il guerriero* (infatti Maeda ha un non so che di Ken).

Ed ora, prima di concludere, qualche notiziola: la serie *Rokudenashi Blues* consta di 42 volumi, pubblicati dalla Shueisha sulla collana Jump Comics tra il 1989 e il 1997. Ogni tankobon ha un suo sottotitolo e le copertine ritraggono tutte Maeda in varie pose.
L'episodio pilota di *Rokudenashi Blues* è intitolato *Bachi Atari Rock*, ma questo manga (a differenza di molti altri, che hanno autori normali... ^_^;), può vantare anche un episodio - parodia, pubblicato subito dopo la fine della serie regolare e intitolato *Rokudenashi Blucchu*.
Inoltre dalla serie sono stati tratti due film (che seguono fedelmente il manga) in animazione, e uno dal vivo (di cui potete vedere la locandina qui da qualche parte). Detto questo, passo e chiudo: Yo!

La pubblicità del film dal vivo

Ai Amano



Sinistra: Chiaki
In alto: Maeda

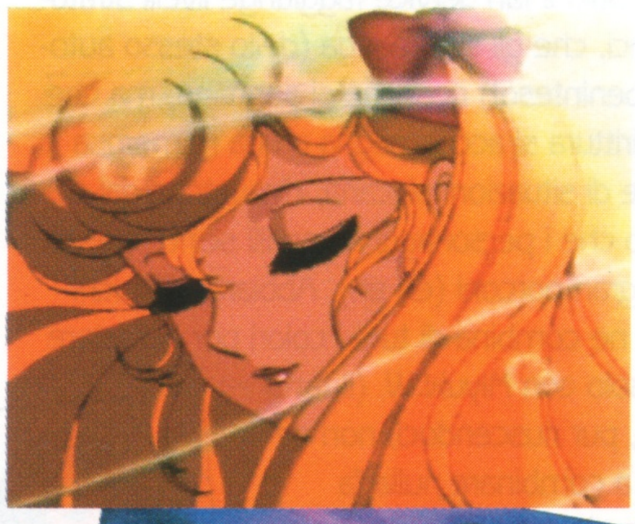
ジョージィ! GEORGIE

Un misterioso intrigo seppellito nelle pieghe del tempo, una tormentata storia d'amore, e una protagonista dai lunghi capelli biondi e gli occhi verdi come le sconfinate e selvagge praterie d'Australia. Cosa chiedere di più a un fumetto?
Le avventure di Georgie sono raccontate in maniera allegra e scanzonata, romantica e dolce, malinconica e tragica, dalla matita di Yumiko Igarashi, su storia di Man Izawa.
Nella seconda metà del 1800, nel giovane continente australiano, terra di canguri e koala, vive la piccola Georgie Buttman, insieme ai suoi due fratelli maggiori, Abel e Arthur, e alla loro madre. È una ragazza esuberante e vivace, ma al tempo stesso piena di innocenza. L'affetto che lega i tre fratelli è del tipo che non si spezza, a dispetto delle molte traversie della vita.
Un giorno nella vita di Georgie entra in maniera prepotente un giovane nobile, Lowell J. Gray. E insieme a lui arriva la dolce poesia del primo amore per la ragazza che, capace di comportarsi come un autentico maschiaccio con i suoi fratelli, insieme a lui si trasforma e comincia, anche se in maniera inconsapevole, a sentirsi un po' donna.
Ma mille insidie si nascondono sul sentiero di questo sentimento appena nato.
L'amore che Abel e Arthur nutrono per Georgie va al di là di quello che normalmente unisce dei fratelli a una sorella e il motivo è che in realtà la ragazza non è affatto loro consanguinea.
Georgie scopre la verità in maniera traumatica, quando colei che aveva sempre considerato una madre, molto severa e spesso fredda, raramente gentile, le sbatte in faccia che lei non è sua figlia e che la sua vera madre è morta quando lei era molto piccola. Non solo, la rivelazione più scioccante è che il vero padre di Georgie era un deportato, cioè uno di quei detenuti che dall'Inghilterra venivano portati in Australia a scontare la pena ai lavori forzati.
In pochi istanti, Georgie ha perso tutto: una madre, due fratelli, l'illusione di una famiglia, ma anche la Patria e addirittura la propria identità.
Ma questo è solo l'inizio. Un'altra scoperta è quella decisiva che spinge la ragazza a lasciare l'Australia e cercare altrove se stessa e la felicità: venire a sapere che Abel e Arthur sono entrambi innamorati di lei, e la vedono non come una sorella, ma una donna.
Georgie taglia dunque i suoi lunghi capelli biondi, e in abiti maschili si imbarca alla volta della nativa Inghilterra, per lei un territorio sconosciuto. Segue il suo amore, Lowell, ma anche la sola traccia che la lega alle sue origini: il braccialetto che sin da piccola porta al polso, ultimo dono della sua vera madre.
Anche Abel, spinto dalla passione che prova per lei, si imbarca. E alla fine si ritroveranno tutti a Londra. Il Destino ha saputo intrecciare molto bene i suoi fili. E così ecco Georgie ricongiungersi al suo amato Lowell. Il giovane è diviso tra la sincerità del suo amore per Georgie e le convenzioni sociali che lo legano in un fidanzamento combinato dalla sua famiglia con quella della giovane Elisa, nipote del Duca Dangering. Ma al momento opportuno non esiterà a rinunciare a tutto per fuggire con lei e tentare di costruire insieme una nuova vita.
Questo tentativo purtroppo non va a buon fine. Lowell, cagionevole di salute, si aggrava rapidamente. Per salvargli la vita, Georgie è costretta a riportarlo da Elise, rinunciando a lui per sempre.
Ma altri eventi si susseguono rapidamente. Abel aveva ritrovato Georgie, e insieme scoprono che anche Arthur si trova a Londra, sebbene il soggiorno del giovane sia praticamente un inferno. Tenuto prigioniero dal Duca Dangering è sottoposto a terribili torture. Tutto questo per nascondere tutta una

serie di traffici illeciti che fanno capo al Duca, compresi vari reati, tra cui un attentato alla vita di Sua Maestà Serenissima la Regina Vittoria, delitto del quale era stato ingiustamente accusato un certo Conte Gerald, il quale era stato condannato ai lavori forzati diversi anni prima.

È praticamente per caso che Georgie scopre che il Conte Gerald altri non è che il suo vero padre. Il loro incontro è forse il momento più bello nella vita della ragazza. Ma lei non può essere felice quando le altre due persone che ama di più al mondo, soffrono.

Abel e Georgie uniscono le proprie forze per liberare Arthur, aiutati anche dal Conte Gerald. Ci riescono, ma ad altissimo prezzo. Abel prende il posto del fratello e finisce per essere condannato a morte. Ma il suo sacrificio sembra vano, poiché Arthur, sotto l'effetto di una droga, cade nel Tamigi e scompare. Georgie, in una struggente scena d'amore, va a trovare Abel in prigione e gli dice di non poter vivere senza di lui. Purtroppo, neanche la scoperta delle prove della colpevolezza del Duca Dangering riesce a impedire che Abel venga ucciso. Georgie, distrutta dal dolore, continua a vivere per poter dare alla luce il figlio che aspetta da Abel.



Solo tempo dopo, quando la sofferenza si sarà un po' addolcita nel suo cuore, ritornerà in Australia e lì, a sorpresa, ritroverà Arthur. Insieme, forse, potranno trovare la serenità perduta.

Da questo splendido fumetto, pubblicato in cinque volumetti nel 1983 da Shogakukan, è stata tratta una serie animata in 45 episodi, prodotta dalla Tokyo Movie Shinsha con il titolo *Lady Georgie!* e trasmessa da ABC dal 9 aprile 1983 al 25 febbraio 1984. Da noi, questa serie arrivò nell'estate del 1985, trasmessa da Italia 1 in prima serata (20.00).

Le maggiori differenze tra anime e manga sono nella parte iniziale e in quella finale della storia. Gli stessi produttori giapponesi adattarono i temi molto forti della trama, edulcorandoli per adattarli ad un pubblico più giovane. Così, all'inizio della serie furono aggiunti molti episodi che mostravano l'infanzia birichina di Georgie (in effetti solo appena accennata nel manga originale).

Probabilmente però, il vero shock, i fan che avevano conosciuto per prima solo la versione animata, lo hanno avuto vedendo il tragico finale del fumetto originale, con la morte di Abel.

Infatti, nel cartone animato, *Georgie* si conclude in maniera completamente diversa. Dopo la liberazione di Arthur, infatti, il Duca Dangering viene smascherato e tutto finisce bene. Georgie, Abel e Arthur tornano nella nativa Australia per ricostruirsi una vita.

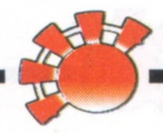
La regia del cartone animato è di Shigetsugu Yoshida, mentre i disegni sono di Noboru Tatsuike, con la supervisione di Junzaburo Takahata. La colonna sonora è firmata da Takeo Watanabe (un nome, una garanzia!), mentre le sceneggiature (per la verità non troppo accurate) sono di Hiroshi Kaneko e Noboru Shiroyama.

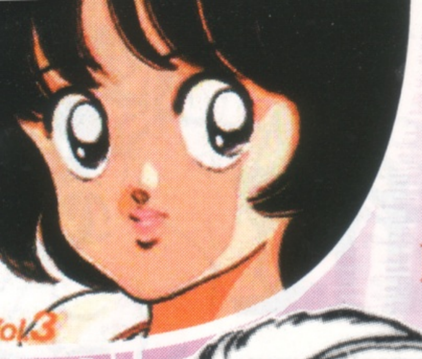
In Italia, *Georgie* ha avuto il triste destino di essere pesantemente censurata, ma non al suo primo passaggio. Negli anni '80, evidentemente, era consentito mostrare in TV cose che negli anni '90 erano considerate 'pericolose'. E così, la nostra bionda eroina, dopo circa cinque/sei anni di repliche con trasmissioni integrali, si è vista tagliuzzare allegramente (e spesso in maniera esagerata) le sue avventure.

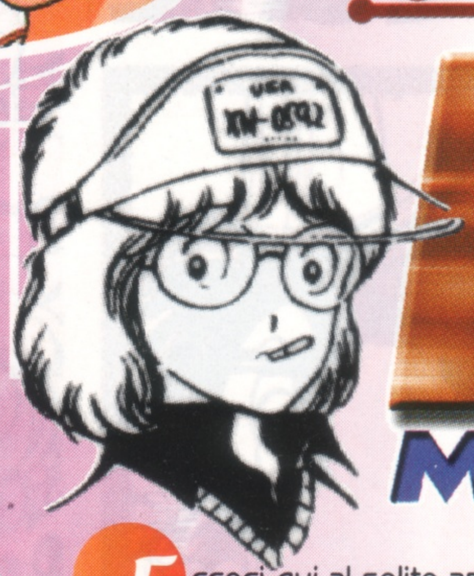
Per fortuna, il suo posto nel cuore degli appassionati resta intoccabile. Insomma, che altro posso dirvi? Solo una cosa: a mio parere, la sigla di *Georgie* è una delle più belle tra quelle cantate da Cristina D'Avena.

"Georgie che corre felice sul prato, nel suo bel mondo che pare fatato, e poi d'incanto non è più bambina, ma si risveglia di già ragazzina....."

Takaya Todoroki



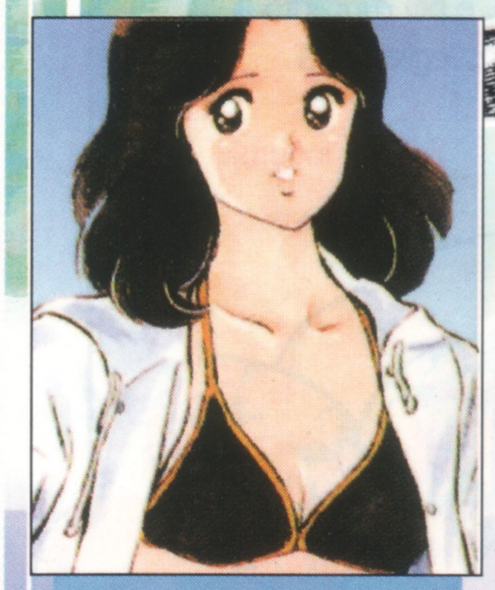




みゆき あだち充
MIYUKI
MITSURU ADACHI

Eccoci qui al solito appuntamento con Adachi, ma stavolta chi vi parla è FRM, nella miglior tradizione che mi vede sostituire Ai ogni due articoli sul nostro autore preferito (sperando che diventi anche il vostro...). Quest'oggi parliamo del primo manga di Adachi da cui sia stata tratta una serie televisiva, *Miyuki*, sicuramente una delle più atipiche produzioni dell'autore: Masato Wakamatsu potrebbe sembrare un ragazzo come tanti, e in realtà lo è; purtroppo per lui, però ha visto morire ben due madri, quella naturale e la seconda compagna del padre. In più, lo stesso paparino lavora fuori dal Giappone, vivendo insieme alla sorella acquisita, Miyuki, per cui Masato vive completamente da solo per un discreto numero di anni. La storia comincia con lui e alcuni suoi compagni (tra i quali spicca Muraki) intenti in una vacanza lavoro nella pensione della famiglia di Ryuichi, anche lui loro compagno di classe (ma ripetente), un gran bastardo (ehm...) che graficamente è identico al padre dei gemelli in *Touch*. La vacanza è in realtà una truffa bella e buona, ma quel che ha spinto Masato a parteciparvi è la presenza della ragazza dei suoi sogni, Miyuki Kashima. Il fato vuole che durante un intrusione nella camera delle ragazze da parte di Masato e Muraki, il primo, senza accorgersene, si porti via un pezzo del costume di Miyuki K. e lo tiri fuori a mo' di fazzoletto durante una romanticissima scena in riva al mare, in cui, sostanzialmente, ci stava provando (con un certo successo) con Kashima; immaginate la reazione della ragazza! Convinto di aver perso ogni possibilità, il giovane decide di accettare l'invito di una strana ragazza che l'ha puntato e che, guarda caso, si chiama Miyuki anche lei. Grande sorpresa quando, al suo rientro, avvertito da una lettera del padre, si vede piombare a casa la sorella che non vedeva da anni e si trova di fronte proprio la Miyuki conosciuta al mare! E così prende il via una storia fatta dei soliti triangoli amorosi: Ryuichi sbava per Miyuki Wakamatsu, Masato per Miyuki Kashima, Muraki un po' per entrambe; Detto così potrebbe essere il solito tormentone, ma bisogna vederlo per credere che sia di Adachi, perché, udite udite!, stavolta di sport si vede soltanto l'ombra! E se manca lo sport, significa che gran parte del manga è incentrata sulla love comedy. Altra sostanziale differenza, rispetto ad altri manga dello stesso autore, è il taglio della storia, molto più comico sia rispetto alle opere precedenti, sia a quelle successive. Se siete aficionados di Adachi, avrete notato la cospicua quantità di cosiddetto fan service: si tratta, in pratica, di dare al lettore ciò che il lettore vuole (nel caso di una love comedy si tratta di scene piccanti, come insegna Masakatsu Katsura; nel caso di anime robotici, invece, fan service potrebbe essere un disegno di meccanismi particolarmente dettagliato). Se, come nel caso di *Touch* o *Rough*, il lettore è maschio (sia i due citati, sia *Miyuki* sono shonen manga), capita spesso che ci siano scene raffiguranti ragazze in biancheria o, nel caso di *Touch*, per esempio, in body da ginnastica artistica, comunque in maniera molto sexy. Addirittura, talvolta è lo stesso Adachi a far notare che sta facendo fan service! Tutto ciò per dirvi che in *Miyuki*, non solo il fan service raggiunge livelli stratosferici, che gli altri manga (dello stesso autore, beninteso!) neanche si sognano, ma che addirittura si accompagna a una numerosa serie di situazioni piccanti, dimostrata dal fatto che i personaggi maschili siano spesso dei gran porconi (eh eh). Abbiamo Ryuichi che ne combina di tutti i colori pur di restare da solo con Miyuki W. (il fatto che, pur riuscendoci, non riesca a combinare nulla fa parte del lato comedy, non certo di quello love, eh eh), il padre di Kashima è un vero porco, idem per Muraki (che almeno è giustificato

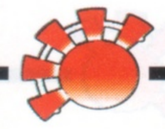
Miyuki Wakamatsu



Miyuki Kashima

Spiacenti, l'anime sarà carino, ma non regge il confronto...

...figurarsi poi una versione dal vivo! Lo vedo ma ancora non ci credo!

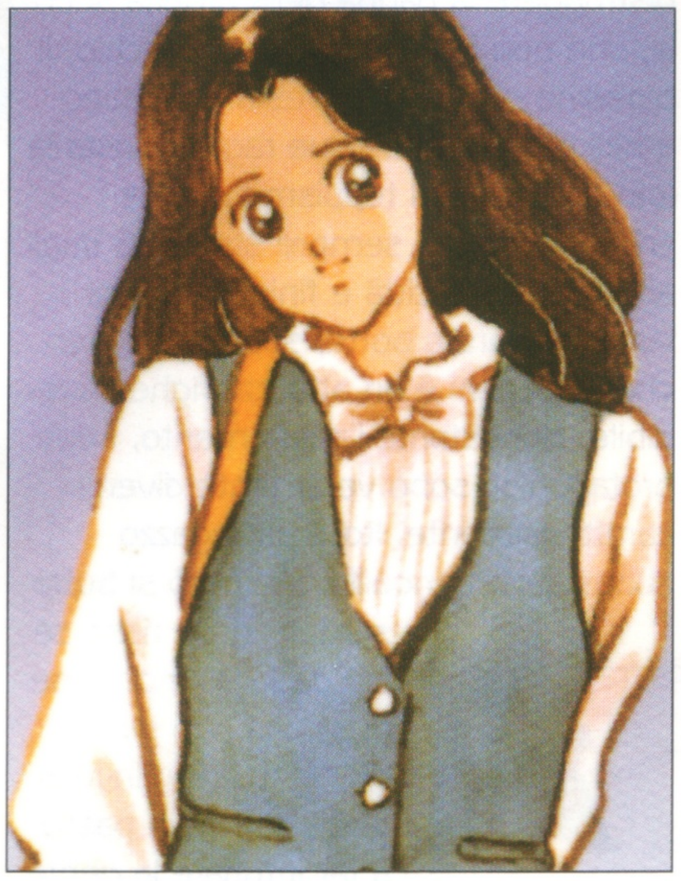


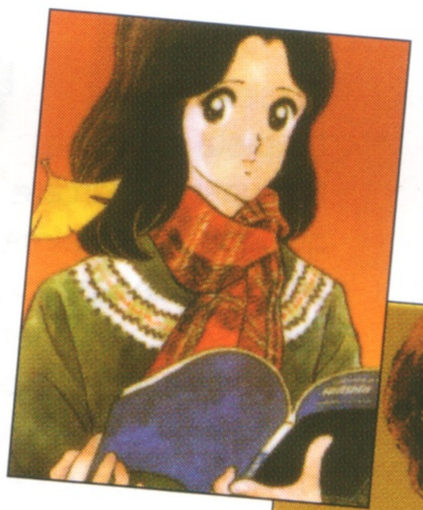
Masato all'inizio somiglia un po' a Katsuya di Nine...

...ma pian piano diventa spiccicato a Tacchan

dall'età), altrettanto dicasi per Torao Nakata, professore di ginnastica sempre appiccicato a Miyuki W. (memorabili i suoi scontri con Ryuichi). Nemmeno Masato è uno stinco di santo: d'altronde, da una parte ha Miyuki K., che si può definire la sua ragazza, dall'altra vive in casa con la sorella, tentando di reprimere le sue tempeste ormonali con la giustificazione che lei non sa di esserne sorellastra e quindi non consanguinea. Altra bella differenza è la durata della storia, che non si svolge solo durante gli anni del liceo, ma continua anche con la vita universitaria dei ragazzi, evento che non ricordo in nessun'altra opera. Ma *Miyuki* presenta anche un altro punto interessante, perché attraverso essa si osserva l'evoluzione di Adachi, sia come disegnatore, sia come sceneggiatore: il tratto inizialmente è quello delle prime opere, rozzo e bruttino (guardate, per riscontro, le immagini degli articoli di *Nine* e *Hiatari Ryoko!!* sui numeri precedenti), ma pian piano cambia sino ad assumere tratti molto vicini a *Touch*; giusto per darvi un'idea, nel numero 14 dell'edizione Star, a pagina 112, quello che Tacchan offre a Minami non è il numero 12 di *Rough*, ma di *Miyuki*, segno inequivocabile della contemporaneità tra i due. Anche a livello di sceneggiatura, mentre i primi volumi prediligono l'aspetto comico della vicenda, gli ultimi sono più simili alle atmosfere che conosciamo, non fosse altro perché (a occhio) mi sembra che i pensieri di Masato a un certo punto cominciano a rarefarsi, a vantaggio del gioco di sguardi che caratterizza l'autore. Miyuki, come detto, ha avuto anche una trasposizione animata, giunta anche da noi, ma talmente in sordina che pare che in tutta Roma siamo riusciti a beccarlo solo io e il mio conoscente con cui ho scambiato le cassette (ciao Mirko!). L'anime di suo soffre del problema di tutte le opere animate tratte da manga di Adachi, ovvero sembra eccezionale finché non si vede il manga omonimo, dopo diventa ben poca cosa. Si aggiunga a questo il drammatico adattamento cui è stato sottoposto dai soliti noti (il cartone è andato in onda nel 1995, o giù di lì, sul circuito Junior TV, ma mi gioco lo stipendio che l'hanno preso da Mediaset); i nomi sono tutti cambiati: Masato è diventato Tommy, Muraki Martin, Ryuichi Drago e Miyuki K. Katia. Fa eccezione Miyuki W., forse per fare da contraltare al belloccio della classe, Kenji Kousaka (un tipo identico a Kacchan che insidia Miyuki K.), che invece di nomi se ne ritrova due diversi! Il doppiaggio non sarebbe neanche tanto malvagio: Ivo de Palma è troppo adulto per doppiare Masato, ma la sua qualità non si discute, e perfino Daniele Demma su Muraki è convincente (tenete conto che è lo stesso che da' la voce al pupazzo Ambrogio di Bim Bum Bam...). Il vero guaio arriva quando si tratta di censure: non solo le classiche e prevedibili a livello visivo e di dialoghi, persino sulle pur orribili musiche di sottofondo! Tutte le canzoni sono state sostituite, udite udite!, dalle canzoni di Mirko e i Bee Hive, prese di forza dai telefilm con la Cristina D'avena!!! O almeno è quanto mi è stato detto, dato che quei telefilm, per fortuna, non me li filavo proprio, eh eh! Insomma un vero sfacelo! Infine due parole sulla serie dal vivo, di cui non so e non voglio sapere nulla! (Che professionalità, ragazzi! Nd Ai & Ryo) Guardate voi stessi la foto qui intorno e decidete voi. Insomma *Miyuki* va letto e basta, per cui continuate a sostenere l'autore, mi raccomando!

FRM

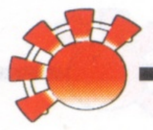




Due cuori e un costume da bagno

Una stupenda immagine rovinata da una discutibile grafica: le copertine della prima edizione sono veramente brutte!

Per fortuna l'edizione wide in 5 volumi rimette la situazione in paro...

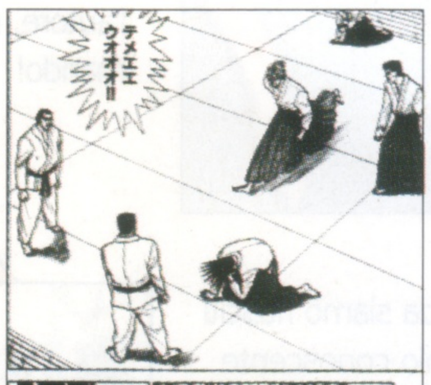


今日から俺は!
Kyo Kara Ore Wa!

Colpo delle mille mani di Mitsuashi

Il titolo originale di questo manga probabilmente vi dirà un sacco di cose... ah, non vi dice nulla. Ok, è vero: questa serie si è affermata prepotentemente in Italia come *Due come Noi*. Infatti nel nostro paese è arrivata per ora solo la serie di Oav pubblicati dalla Yamato tratti da questo manga. Il titolo originale è quella cosa impronunciabile scritta lassù che sta a significare: 'Da oggi sono IO!!' (almeno credo). Vabbeh, basta con la lezione di giapponese stretto e partiamo con una rinfrescatina di idee per chi, come me, non sa di cosa sto parlando. Protagonisti di questo manga sono Takashi Mitsuhashi e il suo compagno di scazzottate Shinji Ito. Entrambi i ragazzi si sono trasferiti da poco nella città in cui si svolge la storia. Questo evento li spinge a provare a ricominciare da capo la loro vita cercando di diventare dei ribelli. Così il primo si fa biondo mentre il secondo adotta una leggiadra pettinatura a istrice arrabbiato. I due si incontrano dopo la 'trasformazione' e non possono fare a meno di prendersi in giro l'un l'altro. Dopo aver litigato per ore ed ore, e aver dovuto stringere un accordo per distruggere la banda della propria scuola, che non li vedeva di buon occhio, il biondino e il testa a cresta diventano amici per la pelle. I due ragazzi, vista la loro attitudine al teppismo duro e crudo, vengono sempre stuzzicati dagli altri ceffi della città e finiscono ogni volta per fare a botte, soprattutto perché Mitsuashi è un attaccabrighe incredibile. Nonostante l'affiatamento, i due protagonisti sono veramente diversi caratterialmente. Ito è un ragazzo abbastanza tranquillo che però si butta sempre nelle risse se c'è da fare l'eroe o se qualcosa non gli va giù. Mitsuashi, invece, gode come un pazzo a far infuriare la gente, a prendere in giro il prossimo, a creare risse e, soprattutto, a far finire nei guai gli altri. Ito non sopporta gli inganni e preferisce prendersi vagonate di mazzate pur di non combattere in maniera sporca. Mitsuhashi è il simbolo della slealtà. E' capace di usare qualsiasi corpo contundente, anche se il 'corpo' fosse di Ito o di qualche altra persona, inventa ogni volta trucchetti sleali per trovarsi in una situazione di superiorità e la cosa divertente è che più si comporta da bastardo e più ci sghignazza sopra. Chiaramente dall'altro lato, testa a cresta riesce a farsi un discreto gruppetto di amici e la fidanzata, mentre il biondino non fa altro che raccattare nemici da girare poi all'incolpevole compare. Comunque la città in cui abitano questi due soggetti non è certo pacifica, visto che ogni volta spunta fuori qualche teppista che cerca di turbare la quiete del posto... e se anche non ci fosse nessun teppista ci pensa Mitsuashi a cercare qualcuno da malmenare. Gli Oav seguono abbastanza fedelmente i primi sette volumetti del manga (che in totale sono più di 40). Questo, come potete vedere anche dalle immagini, non è certo un capolavoro artistico per quel che riguarda il disegno tuttavia il divertimento e la pazzia imperversano in lungo e largo. Il tratto migliora leggermente a storia inoltrata e quel che più importa è che ci si fanno grasse risate a vedere Mitsuashi sempre più infido e diabolico. Forse prima o poi potremo leggere questo manga in italiano, visto che sono stati chiesti i diritti per la pubblicazione; in questo caso preparatevi a ruzzolare dalle risate per le avventure dell'unico biondino a cui non serve trasformarsi in SuperSayan per essere bastardo.

Ranma!!!



Ito è stato colpito duro e il biondino... lo vendica

Toglietevi di mezzo!!!

Grazie all'amicizia si superano tutte le difficoltà!

Amicizia???

Attacco della Megatestata di Ito!

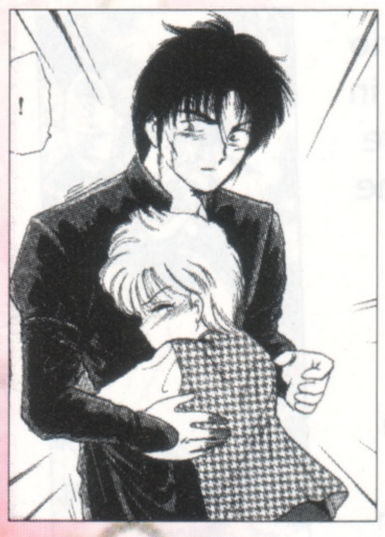
ウェディングピーチ
Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach

Evviva, finalmente dopo tantissimo tempo posso parlarvi del fantastico shojo manga *Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach*, (visto che la serie é stata trasmessa nel palinsesto notturno di Italia 1) che ha riscosso un discreto successo in Giappone.

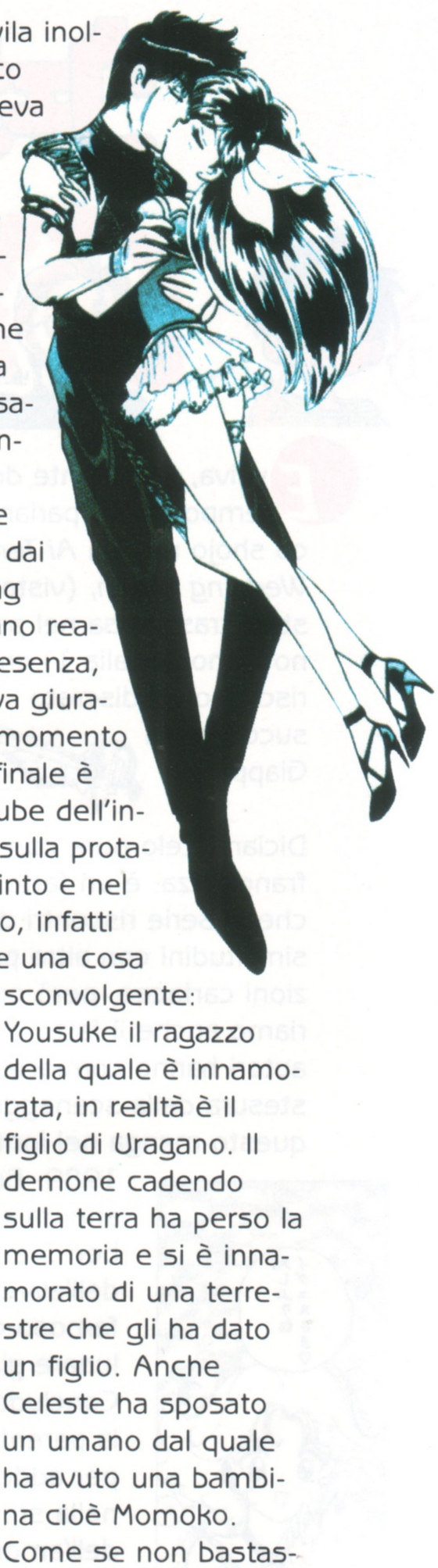
Diciamocelo pure con molta franchezza: è un fatto certo che la serie riscontri delle similitudini con altre produzioni cartacee, però consideriamo anche il fatto che gli autori hanno cominciato la stesura della sceneggiatura di questo manga nel lontanissimo 1989. Ben 10 anni fa e anche ben 3 anni prima dell'avvento del famoso coniglio lunare giapponese. Concludo questa piccola parentesi polemica per addentrarmi meglio nella storia degli angeli dell'amore, che, secondo l'autore, ha a che fare con la tragedia Shakesperiana per eccellenza, *Romeo e Giulietta*. La storia si snoda nei sei volumetti in maniera omogenea, cioè assistiamo in ogni tankobon (nome tecnico dei volumetti che raccolgono la prima ristampa del fumetto), almeno ad un evento importante caratterizzante la storia. Le vicende narrano le avventure di 3 ragazze come tante che sognano il grande amore: Momoko, Yuri ed Hinagiku dirigono il giornalino della scuola e sono sempre a caccia di scoop. Innamoratissime di Yanagiba sempai, il goleador della squadra della Sei Hanazono Gakuen, cercano di avvicinarlo, ma incappano sempre in Fuuma Yousuke il classico bulletto che non perde mai occasione di prendere in giro Momoko, chiamandola MOMO-PI!!! Fin qui tutto normale, ma un demone chiamato Plui, venuto sulla terra alla ricerca dei Saint Something Four, le attacca, scambiando l'anello della protagonista per uno di questi. A contrastare il demone scende il biondo angelo Limone che dona a Momoko un magico portacipria dal quale si materializza un ologramma della regina degli angeli. Afrodite dea dell'amore e della bellezza dice a Momoko di essere la reincarnazione di Wedding Peach, il leggendario angelo dell'amore, in grado di contrastare le onde demoniache della Regina Raindevila. Pronunciando la frase Wedding Beautiful Flower, la ragazza si trova avvolta da una tempesta di petali di pesco luminosi ed appare vestita in un bianco abito da sposa. Dopo aver accumulato il potere delle onde dell'amore con la prima trasformazione, Peach può completare il processo della metamorfosi pronunciando un'altra formula, con la quale viene dotata di un'armatura e di armi speciali in grado di contrastare le onde energetiche maligne.

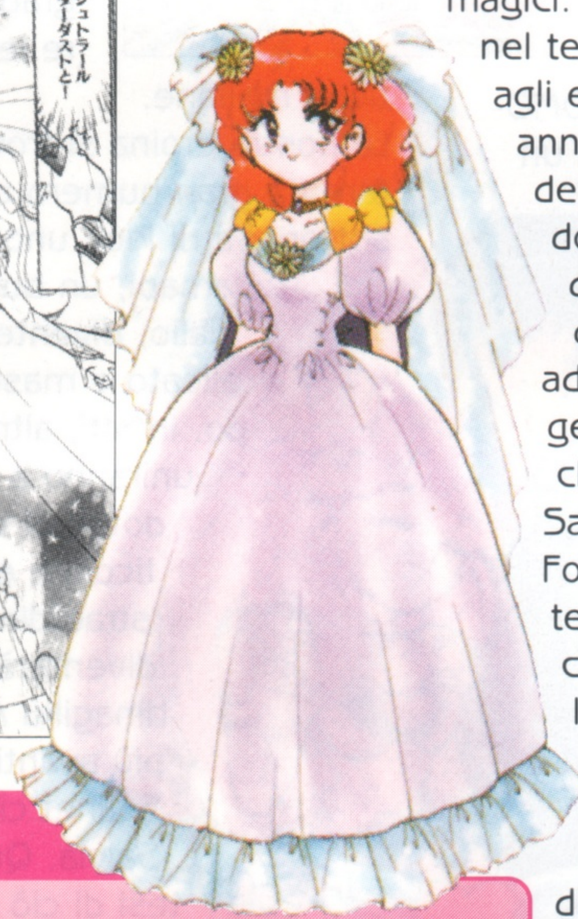
La nostra eroina si troverà ad affrontare un gran numero di nemici, tutti sottoposti di Plui; uno di questi, Jamapi, un buffo folletto giallo, diventerà un suo alleato e mascotte del gruppo. Infatti, altri tre angeli si uniranno a Momoko, tutti dotati di un'energia particolare e di armi straordinarie. Yuri diventerà Angel Lily, Hinagiku Angel Daisy e più avanti apparirà Scarlet cioè Angel Salvia. Questa è la sintesi di ciò che appare nei primi 2 tankobon; dal terzo in poi assistiamo a dei colpi di scena davvero sensazionali come il cambio di costume delle protagoniste (cosa che non avviene nell'anime), il sacrificio di Plui per salvare Momoko da

Titolo: Ai tenshi densetsu Wedding Peach
(Il leggendario angelo dell'amore Wedding peach)
Storia: Sukehiro Tomita
Matite: Nao Yazawa
Casa editrice: Shogakukan
Genere: magia e combattimento
N° volumi: 6 (dal 1994 al 1996)
Prezzo: 390 yen
Pagine: 190
1°pubblicazione: mensile Chao (Shogakukan)



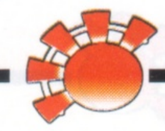
morte certa (ma non era cattivo?...) (il solito colpo di teatro dei giapponesi... Nd FRM) e l'arrivo di Takuro, un amico d'infanzia di Hinagiku (il quale ospiterà nel suo corpo, a sua insaputa, Ignis, il padrone del fuoco, uno degli emissari più temibili di Raindevila). Il quarto volume invece ci svela l'arcano dei misteriosi Saint Something Four; i 4 talismani altro non sono che 4 gioielli appartenuti ad un angelo di nome Pisuteiru durante le guerre del regno. I Saint Something Four si rivelano durante un combattimento particolarmente difficile ed inoltre donano alle ragazze 3 nuove armi : il Saint Crystal, il Saint Strahl e il Saint Tornado. Da questo punto in poi cominciano a sciogliersi molti enigmi ed entrano in gioco nuovi personaggi. Limone l'angelo 'custode' delle protagoniste altri non è che Yanagiba Kazuya, che nel frattempo ha intrecciato una relazione con Yuri. Inoltre conosciamo Celeste, la sorella minore della regina Afrodite, nonché difensore del regno e dei 4 talismani magici. Tornando indietro nel tempo assistiamo agli eventi accaduti 13 anni prima l'inizio della storia. Celeste dopo un attacco del mondo dei demoni, si trova ad affrontare il generale Uragano che vuole rubare i Saint Something Four per sottomettere il regno angelico; lo scontro tra le onde dell'amore e quelle demoniache è devastante: inspiegabilmente si apre un varco dimensionale che scaglia i 2 nemici in un altro luogo al di fuori del tempo e dello spazio, cioè sulla terra. Intanto Afrodite per evitare il saccheggio dei 4 amuleti, li nasconde sulla terra celati sotto un'intensa e luminosa pioggia di meteoriti. Ma la storia non finisce qui: sebbene solo nell'anime, visto che nel manga non ce n'è traccia, scopriamo la verità, ossia il motivo che porta Raindevila ad attaccare il mondo degli angeli; Raindevila inoltratasi nel bosco splendente, aveva visto di nascosto un giovane bellissimo e se n'era innamorata perdutamente, ma il giovane angelo le aveva preferito inconsapevolmente l'angelo Pisuteiru. Irata per essere stata scacciata dai Saint Something Four che avevano reagito alla sua presenza, Raindevila aveva giurato vendetta. Il momento della battaglia finale è vicino, ma la nube dell'infelicità aleggia sulla protagonista, nel quinto e nel sesto volumetto, infatti Momoko scopre una cosa sconvolgente: Yousuke il ragazzo della quale è innamorata, in realtà è il figlio di Uragano. Il demone cadendo sulla terra ha perso la memoria e si è innamorato di una terrestre che gli ha dato un figlio. Anche Celeste ha sposato un umano dal quale ha avuto una bambina cioè Momoko. Come se non bastasse tutto questo caos, Uragano si risveglia e trasforma suo figlio in Viento, uno dei guerrieri più potenti del mondo demoniaco. Peach e Viento si trovano uno contro l'altro, ma l'amore si rivela più forte di qualunque magia. Sconfitta Raindevila o meglio ritrasformata nel suo stato originario (la regina aveva subito un'orrenda metamorfosi per colpa





TALISMANI

Peach:
Saint miroire compact, il portacipria
Saint something old, l'anello
Saint cristal, l'arma nascosta nell'anello
Saint operation, il bouquet/scettro
Saint grenade critical heart impact (Oav)
Lily:
Saint lip liner, il rossetto
Saint something blue, gli orecchini
Saint strahl, l'arma nascosta negli orecchini
Saint pendule, l'orologio
Saint something borrow, la collana
Saint tornado, l'arma nascosta nella collana
Salvia:
Saint pure sword, la spada
Saint something new, la tiara



FORMULE

Peach:
Wedding beautiful flower (trasformazione in sposa-angel)
Wedding change! Oiro naoshi, Angel amour Peach (trasformazione in guerriera-fighter angel)

Daisy
Wedding attractive flower (in sposa-angel)
Wedding change! Oiro naoshi, Angel courage Daisy (guerriera-fighter angel)

Lily:
Wedding grateful flower (in sposa-angel)
Wedding change! Oiro naoshi, Angel Precious Lily (guerriera-fighter angel)

Salvia:
Wedding excellent flower (in sposa-angel)
Wedding change! Oiro naoshi, Angel passionate Salvia (guerriera-fighter angel)

del suo odio), Peach può ora vivere felice insieme a Yousuke. Questo è il sunto della trama dei 6 volumi realizzata da Sukehiro Tomita (famoso per aver sceneggiato molte serie come *Orange Road* o *Video Girl Ai*), Tenyu e Nao Yazawa il disegnatore del manga. I 6 volumetti, inoltre, contengono delle storie fuori serie che spiegano fatti antecedenti la storia come il rapporto tra il padre e la madre di Yousuke , o la storia di Scarlet, o ancora l'arrivo di Potamos, un demone d'acqua destinata a mettere scompiglio tra i protagonisti. Lo stile del manga è semplice e non raggiunge certo un'elevata qualità, ma in compenso il disegno è comunque gradevole. Ci sono inoltre delle differenze con l'anime: alcune armi nel cartone non esistono ed altre sono disegnate in maniera diversa. Inoltre, per uniformarsi allo stile del cartone, dal terzo volumetto cambiano dei piccoli particolari come i costumi o l'acconciatura di Daisy. I retini, sapientemente usati, donano un tocco in più al disegno. La storia narrata è stata trasposta dalla Kss in una serie Tv di 50 e più episodi, ed inoltre sono stati realizzati 4 Oav, editi da Dynamic Italia, 2 specials e un video musicale. Nell'attesa che qualche editore decida di pubblicare questo manga, gustatevi la serie tv (della quale parlerò più approfonditamente nei prossimi numeri) il venerdì sera alle 2.

Haruka Tenou

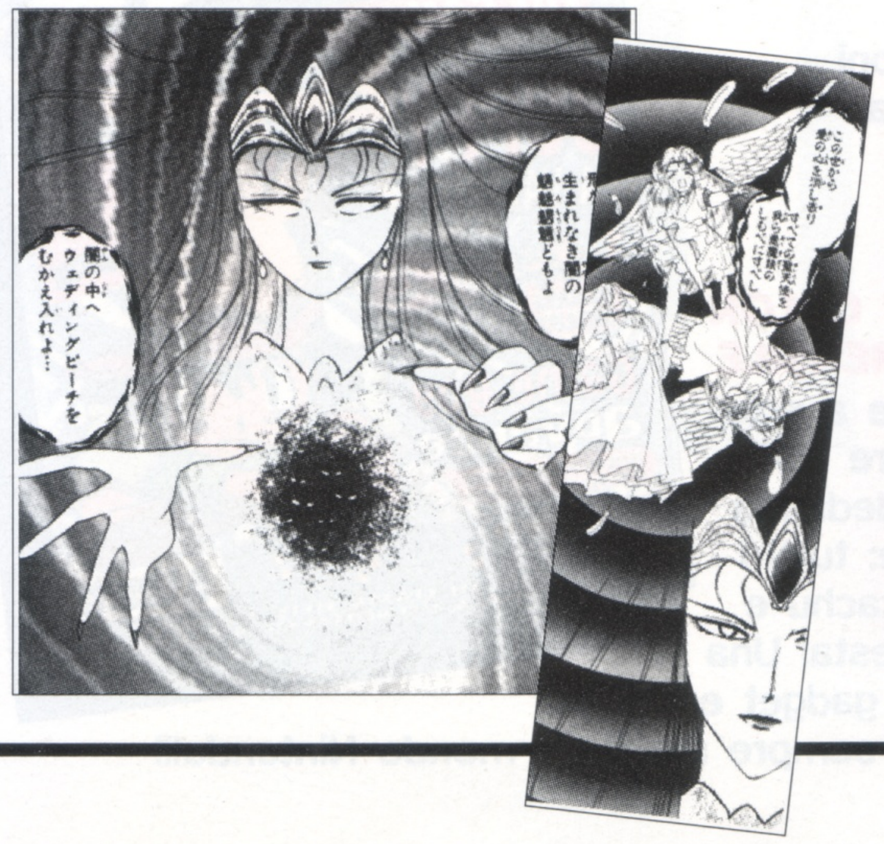
ATTACCHI

Peach:
Saint miroir bridal Flash
Lovely operation tempete
Saint Crystal Love for you
Wedding Yuinougaeshi (annullamento del regalo di nozze)
Saint Feather impulse (Oav)
Saint grenade critical hearth impact (Oav)

Daisy:
Saint pendule Daisy blizzard
Ai no memorial candle (candela commemorativa dell'amore)
Saint tornade dreaming
Saint rolling boomerag (Oav)

Lily:
Saint lipliner Lily rainbow
Otome no hajirai veil (velo della timidezza della sposa)
Saint strahl star dust
Saint spyral wip (Oav)

Salvia:
Saint pure sword bridal fire
Jonetsu no cake cut (un appassionato taglio di torta)
Saint twin sword (Oav)

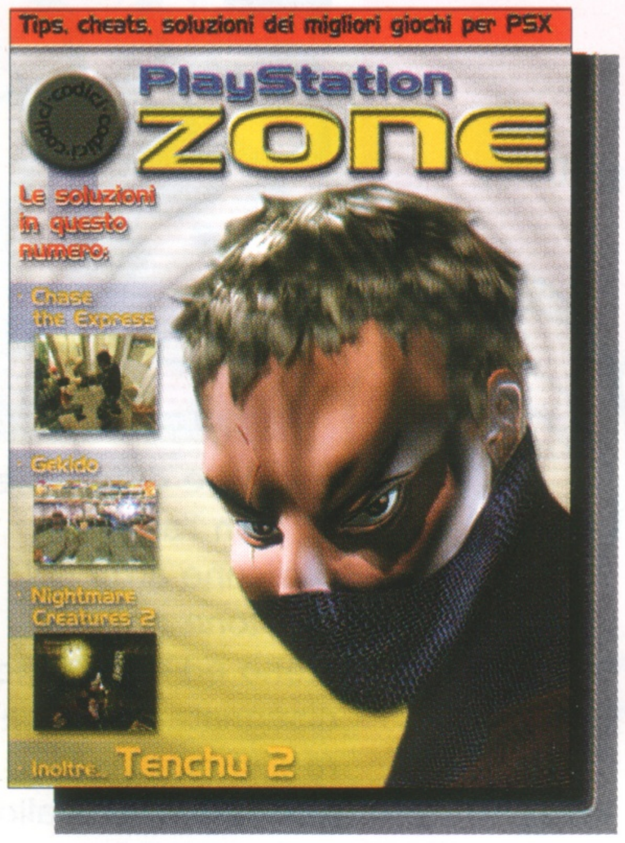


GIOCARE E' BELLO
LE USCITE DI

HENTAI N° 1 CON CD-ROM - BIMESTRALE

In edicola dai primi di novembre 2000 a sole lire 12.900

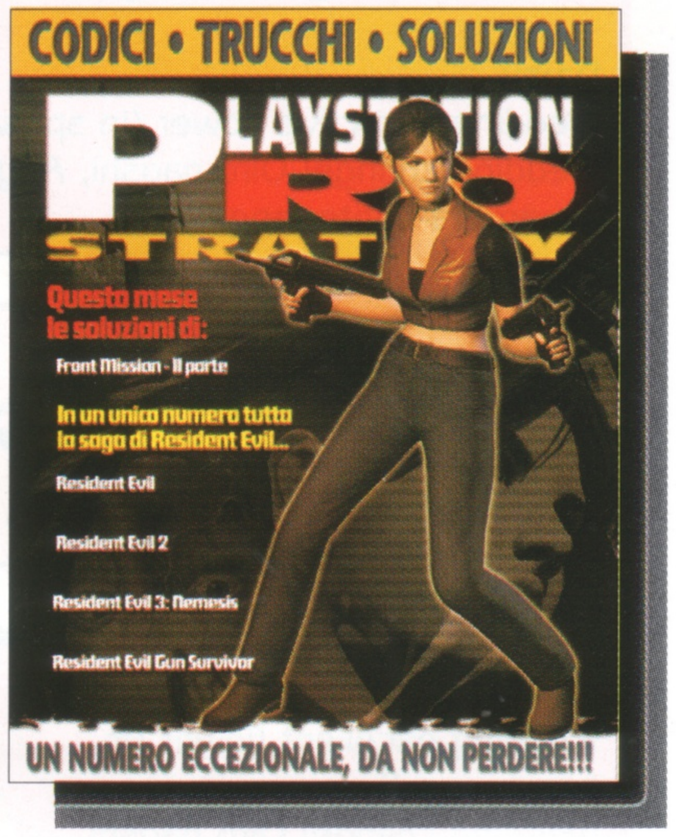
La prima rivista di anime, manga e videogiochi Hentai a 365° e 1/2. Tutto su Dividead il miglior gioco pubblicato in occidente. Nel CD demo, recensioni, e una valanga d'immagini per l'Otaku che non deve chiedere mai!!!



PLAYSTATION ZONE n° 23 - BIMESTRALE

In edicola dal 30 ottobre 2000 a sole lire 7.900

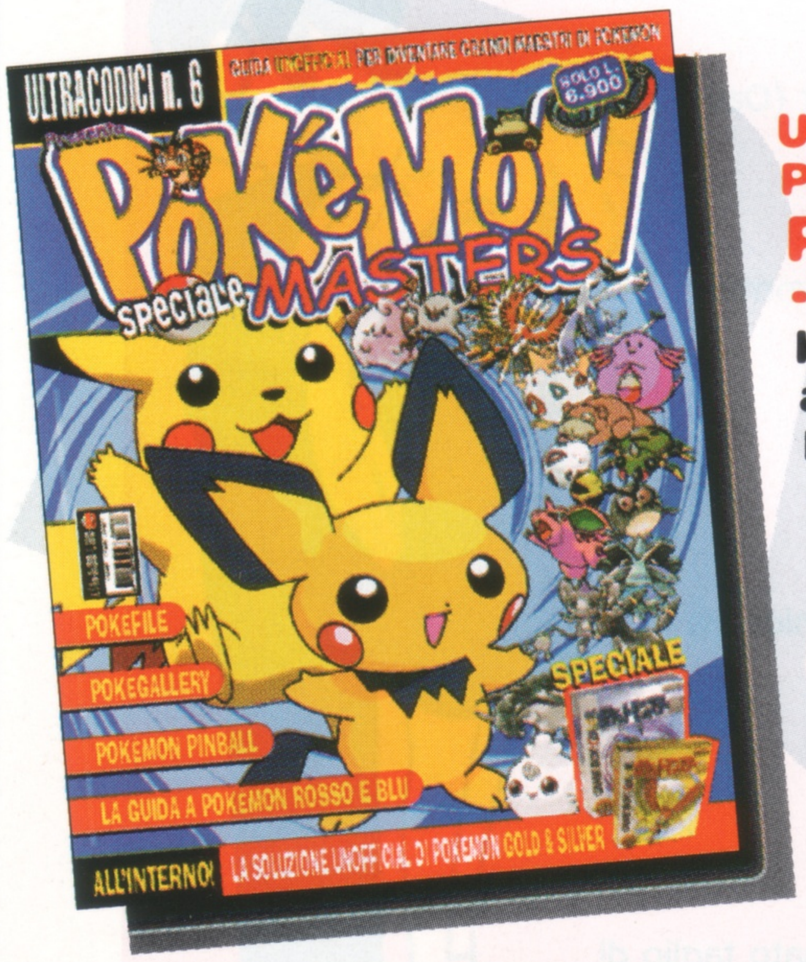
Un numero al fulmicotone!!! Un mese all'insegna dell'azione e dell'avventura con la soluzione completa di Gekido, Thencu 2 e Nigthmare Creatures 2. E per finire una montagna di codici e tips dell'ultima ora!!!



PLAYSTATION PRO STRATEGY N° 23 - BIMESTRALE

In edicola dal 30 ottobre 2000 a sole lire 7.900

Cosa ci troverete questo mese? Le ultime news, i codici aggiornati delle uscite più recenti, i nuovi aggiornamenti dell'X-Plorer, la conclusione di Front Mission 3 e un mega speciale su Resident Evil: la guida alle varie avventure per avere in un colpo solo tutte le dritte possibili!



ULTRA CODICI N. 6 PRESENTA LO SPECIALE POKÈMON MASTER - BIMESTRALE

In edicola dal 20 ottobre a sole lire 6.900

Numero speciale Interamente dedicato ai Pokémon, le soluzioni di Pokémon Rosso e Blu, quella di Gold & Silver e quella di Pokémon Pinball.

GAME - THE GAME BOY COLOR MAG N°4 - MENSILE

In edicola dal 20 settembre a sole lire 5.900

La rivista indipendente dedicata interamente al Game Boy Color. Questo mese: tutti i segreti sul personaggio più amato dell'anno, Pikachu e quattro poster in regalo che vi faranno girare la testa! Una marea di recensioni, novità, anteprime, curiosità, gadget e trucchi per conoscere sempre meglio il mondo Nintendo!!!

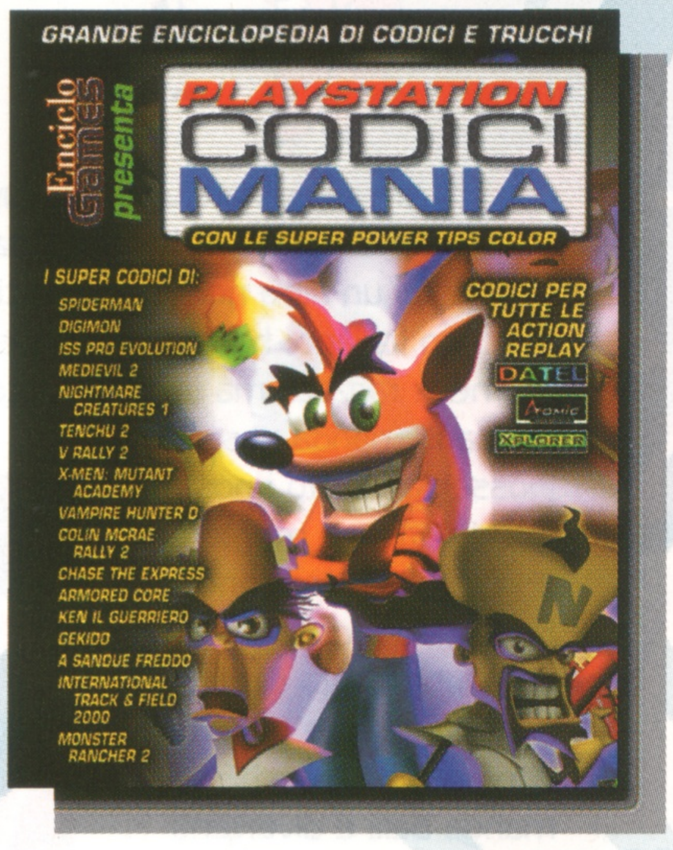
...CON COMIC ART
NOVEMBRE!!!

DREAMCAST
GALAXY N° 11 - BIMESTRALE
In edicola dal 5 settembre 2000 a sole lire 7.900

La 1º rivista italiana indipendente dedicata al mondo Sega. In questo numero: Speciale E3 per ripassare le uscite che ci attendono per quest'inverno. In più molte preview tra cui Vanishing Point e Frogger 2 compreso l'attesissimo e osannato Virtua Tennis. Recensiti per voi anche: Wacky Races, Dragons Blood, NHL 2K, Marvel vs Capcom, Chu Chu Rocket e Fur Fighters. Infine una marea di codici con uno spazio di oltre 10 pagine.

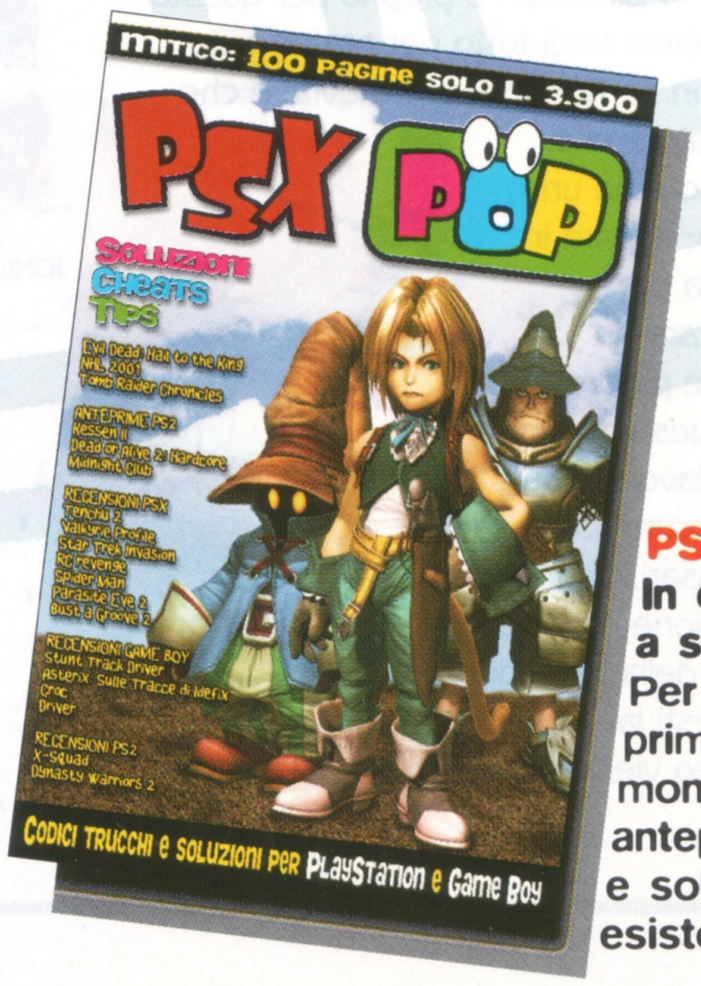
GALAXY PLAYSTATION n° 22 - MENSILE
In edicola dal 16 ottobre 2000 a sole lire 5.900

Il mensile della galassia PlayStation vi attende questo mese con uno speciale incredibile su Duke Nukem: Land of Babes! Una marea di preview, recensioni massicce e tutte le consuete rubriche che fanno di Galaxy una rivista incredibile.
All'interno continua anche questo mese la sezione dedicata alla PSX2 con novità e recensioni da capogiro.
Per concludere anche una valanga di Cheat e Power Tips, comprese le schede con i trucchi da abbinare al vostro gioco preferito.



ENCICLOGAMES - VOLUME 7 SPECIALE PSX CODICI MANIA - BIMESTRALE
In edicola a sole lire 7.900

Nessuno ha mai realizzato un'enciclopedia dei videogames dedicata alla PSX!!!
Tonnellate di codici per la tua console preferita nel bimestrale che ha fatto impazzire migliaia di giovani!!!
Trucchi, tips, codici Action Replay e migliaia di consigli per chi vuole ottenere il massimo da un videogames.
Indispensabile per tutti i giocatori, dai novizi ai più esperti!!!



BANZAI MANGA N°3
CON CD-ROM - BIMESTRALE
In edicola dal 27° ottobre a sole lire 12.900

Animazione, Manga e cultura Giapponese realizzato dai migliori esperti del settore! Ogni mese allegato in regalo un fantastico CD con numerose rubriche, giochi, video e interviste.

PSX POP N. 3 - MENSILE
In edicola dal 14 ottobre a sole lire 3.900

Per chi vuole tutto e subito ecco a voi la prima rivista in formato pocket dedicata al mondo delle console. Tutti i mesi troverete anteprime, news, speciali, recensioni, trucchi e soluzioni per ogni tipo di console esistente a sole £ 3.900!

Hareluya II Boy

Coro angelico: Hareluya! Hareluya! Hareluya Hareluya! *Hareluyaaaaa II Boy*! Ecco un altro nome sconosciuto al pubblico italiano: Haruto Umezawa. Ahimè... ragazzi, ma vi rendete conto di quanti manga passano inosservati sotto i nostri occhi e invece meriterebbero molta attenzione? ;_; Pensando a questo, mi sono riproposta di presentarvi quante più chicche possibili, perché i manga belli e divertenti non sono solo quelli delle grandi firme conosciute in tutto il mondo.

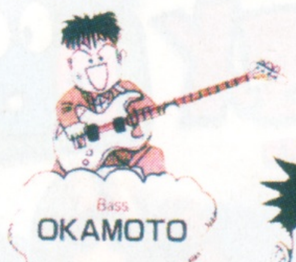
Nel 1991 Umezama sfondò come mangaka proprio con una storia auto conclusiva intitolata *Hareluya*, così nel 1992 cominciò a pubblicarne una miniserie di 10 episodi sui numeri dal 26 al 35 di Shonen Jump. Il successo fu grande e grazie a questo gli affamati lettori non dovettero attendere a lungo (solo tre mesi) per vedere stampato (dal n° 50 di Shonen Jump) *Hareluya II Boy*. La serie è stata pubblicata sulla collana Jump Comics ed è piuttosto lunghetta, supera infatti i 30 tankobon. Sono stati realizzati anche una serie animata di 25 episodi e due cd, ma, a parte questo, la serie non ha ricevuto molta attenzione a livello di merchandising e quindi negli ultimi anni il suo successo è andato diminuendo. La trama è, secondo me, piuttosto interessante, ma giudicherete voi stessi: il protagonista della serie è Hibino Hareluya ed è niente poco di meno che un angelo scacciato dal Paradiso e inviato sulla terra per imparare a vivere nel mondo reale. Hibino sembra però tutto fuorché un angelo! Di angelico non gli è rimasta né l'aureola (che tra l'altro ha la forma del simbolo della pace), né i suoi capelli dorati, ma soprattutto il carattere, che probabilmente non aveva nemmeno prima...^_^;; L'unica capacità che ha ancora è quella di tirare fuori da sotto la giacca i più svariati oggetti: mazze da baseball, padelle, catene, reti da pesca, ecc. Ogni volta è una sorpresa, la sua schiena sembra la tasca di Doraemon (ma è un angelo o un prestigiatore? ^_^;)! Secondo voi, che ci farà con tutte queste cose? Ci va in campeggio? No, ma è semplice: ci pesta a sangue la gente ^_^;;; Pensate che sia finita qui? Naaaaa, c'è di peggio: Hibino ad ogni scontro (e comunque ogni volta che gli si presenta l'occasione) dichiara di essere invincibile e di voler conquistare il mondo intero... niente male per un 'angelo' vero?

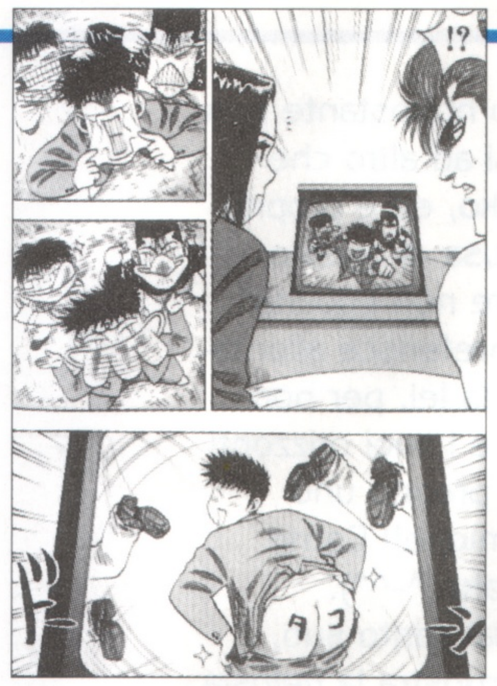
Cover dei Tankobon giapponesi

Il suo modo di fare è piuttosto borioso e una cosa che non gli manca di certo è la fiducia nelle sue capacità, che, se la maggior parte delle volte lo fa combattere al meglio, in altri casi può essere pericolosa, perché lo porta a sottovalutare gli avversari. Il suo carattere ricorda molto quello del biondo Mitsuhashi in *Due come Noi* e anche le situazioni che si vengono a creare sono molto simili, sia per le espressioni del viso, sia per ilarità, sia per la gran quantità di legnate che vengono scambiate... olè! (Come se spiega che io non trova Mario? Nd Gino ska). Hibino ha un solo punto debole: Okamoto Kyoushirou. Il ragazzo frequenta la sua stessa scuola (la scuola superiore Rakuen), anche se certo non si direbbe, visto che è alto 'due mele e poco più'...

Il primo incontro (traumatico... ^_^;;;) tra i membri del gruppo

Nonostante la sua altezza è un ragazzo leale e gentile, che non ci pensa due volte a mettersi nei guai per aiutare un amico in difficoltà. È proprio per questo che Hibino fa di tutto per proteggerlo, ma non sempre riesce ad evitare che sia malmenato. Okamoto ha un sogno: andare in Francia per diventare un grande pittore e per questo svolge molti lavoretti part time per accumulare i soldi necessari. È proprio in occasione della riscossione della paga di uno di questi lavori, che il ragazzo viene aggredito





da alcuni teppisti e per la prima volta Hibino accorre in suo aiuto. Hibino rimane affascinato dalla lealtà di Okamoto, i due ragazzi si completano a vicenda e per questo tra di loro nasce una grande amicizia.

Man mano che la trama si dipana, Umezawa introduce altri personaggi. Già nel secondo volumetto compare Yamana Michiru, che i ragazzi incontrano mentre cerca di vendere per strada degli oggetti d'argento fabbricati da lei stessa.

Improvvisamente dei teppisti con i rollerblade le rubano dei gioielli, così Hibino e Okamoto entrano in azione e recuperano quello che per lei era il più prezioso. È soprattutto Okamoto a volerla aiutare, a causa del suo naturale senso di giustizia e, vedendo la sua determinazione, Michiru si innamora di lui. È evidente che questo sentimento è ricambiato, ma nessuno dei due ragazzi riesce a dichiararsi fino agli ultimi numeri del manga, quando Michiru trova il coraggio, ma Okamoto decide comunque di partire per la Francia. Michiru è l'elemento razionale del gruppo e per questo si ritrova spesso impegnata a tenere i suoi amici fuori dai guai. A completare la banda arriva poi Ichijyo Makoto, che frequenta la stessa classe di Okamoto e Hibino, senza però essere notato dai due, perché all'apparenza è un ragazzo calmo e taciturno. Il suo vero io viene fuori solo al di fuori della scuola, quando con il gel si tira su i capelli (tipo porcospino) e canta con la sua banda rock (i Fire Guns). In passato faceva parte di una banda di teppisti, ma, da quando era entrato alle superiori, aveva deciso di mettere la testa a posto e dedicarsi solo alla realizzazione del suo sogno: diventare un musicista rock. Ichijyo è un tipo piuttosto vendicativo e odia la droga, lo dimostra il fatto che quando vede girare degli spacciatori tra il pubblico della sua band scende dal palco e li ricopre di pugni. Con l'arrivo di questo ragazzo alla fine del secondo volumetto si completa il gruppo principale dei buoni.

Intorno a lui ruotano altri personaggi

secondari, come il vecchio Harebare, Bob Jiisan o Momiyama Shouzou, che compaiono di quando in quando.

Harebare è un vecchio prete che ospita Hibino, è l'unico che riesce a tenergli testa. Bob Jiisan è un vagabondo che vive un parco e si guadagna da vivere facendo ritratti. Okamoto lo rispetta molto e lo considera il suo maestro. Ad un certo punto si scopre che era un pittore famoso, scomparso nel nulla dopo la morte della moglie.

Momiyama Shouzou era il teppista più rispettato della scuola prima che arrivasse Hibino.

Nonostante sia un ragazzo di circa 18 anni, sembra molto più vecchio, però il suo carattere è tutt'altro che furbo. In molte situazioni si dimostra un pauroso e rimane a guardare di nascosto Hibino e i suoi amici combattere con dei teppisti. È innamorato di Michiru, ma è troppo idiota per poter attirare la sua attenzione... Va fiero della sua macchina (una Ford Impala decappottabile del 1960), pensa che l'aiuti a fare colpo sulle ragazze... ma credo che neanche una macchina così bella possa fare qualcosa per la sua faccia e il suo modo di fare ^_^;; .

L'unico cattivo che appare sia in *Hareluya*, che in *Hareluya II Boy* è Kanzaki, un ragazzo dai lunghi capelli biondi, che gira circondato dai suoi sgherri. Porta sempre gli occhiali scuri, che nascondono due occhi profondamente malvagi, infatti arriva anche a malmenare Michiru e Okamoto, perché li trova soli e indifesi (immaginatevi la reazione di Hibino e Ichijyo). Kanzaki entra la prima volta in scena perché gli vengono pestati i piedi da Ichijyo, è infatti lui il capo della banda che spaccia droga durante i suoi spettacoli.

Sorpresa... ^__^

Il manga presenta il cliché dell'eterna lotta bene - male, ma questa volta anche il buono picchia duro. Umezawa ha saputo realizzare una storia di teppisti a dir poco comica, sono soprattutto le espressioni del viso di Hibino e i suoi atteggiamenti che divertono il lettore.

Se vi è piaciuto *Due come noi* non potrete fare a meno di ridere alle avventure di *Hareluya II Boy*, ma non pensate che sia una copia, anzi, credo che *Hareluya II Boy* sia anche meglio, è molto più divertente e ci sono molte più gag tutte da ridere.

Ai Amano

Al lato: I personaggi dell'anime
Nell'angolo a destra: le cover della prima serie

Gokinjo Monogatari

Correva l'anno 1995 quando Ai Yazawa diede alla luce il più moderno e singolare shojo manga mai realizzato - anche se quando dico shojo riduco il vero valore di quest'opera che va oltre questi sterili schemi. L'originalità di GM si trova nell'estrema precisione che mette l'autrice nel rappresentare nei minimi particolari la moda, non solo il modo di vestire ma anche quello di pensare dei giovani d'oggi. I ragazzi che ci presenta l'autrice sono molto attivi, pronti a tutto per realizzare i loro più reconditi desideri (sia lavorativi sia sentimentali), a volte svogliati ma sempre carichi di quella vitalità che travolge tutto, che solo i giovani possiedono. Ogni personaggio ha il suo modo di vestire, il suo carattere, i suoi sogni, tanto da renderli realistici e unici, assolutamente fuori d'ogni schema e stereotipo. L'autrice si è sbizzarrita a creare lei stessa gli abiti esclusivi e moderni, ideati appositamente per ognuno dei personaggi (uno dei sogni nel cassetto di Ai Yazawa era quello di diventare stilista oltre che fumettista). La trama è terribilmente emozionante, romantica, divertente e le situazioni sono del tutto realistiche, mai gonfiate in nessun senso: sono pochissimi i monologhi interiori (che contraddistinguono il genere shojo), lasciando così al lettore la possibilità di dare una propria interpretazione agli avvenimenti. Inoltre, la particolarità di questo manga è il design originalissimo e piacevole (adoro il modo con cui inchiostra la Yazawa, per non parlare della CG! Mi piace anche il fatto che fa un basso uso di retini preferendo la china nera per delineare le ombre, il che rende l'atmosfera decisamente sensuale...). Protagonista principale della storia è Mikako Koda un'allegra quindicenne, spesso musona e rompiscatole (indovinate perché una certa redattrice ha scelto un certo nick ^_^ Nd FRM), che desidera diventare una stilista, e per realizzare il suo sogno frequenta l'esclusivo istituto d'arte Yazawa (ebbene sì! L'autrice è la preside della scuola: adoro i suoi pacchiani occhiali fucsia a forma di cuore ^_-...); ad accompagnarla in quest'impresa è l'amico d'infanzia Tsutomu Yamaguchi, innamorato di lei, che frequenta il secondo anno di Visual Design nello stesso istituto, tant'è vero che vanno a scuola ogni mattina insieme. Tsutomu somiglia in modo impressionante al famoso cantante Ken dei Mambo, un gruppo di idol, e spesso è seguito da orde di ragazzine impazzite, suscitando le piccole gelosie di Mikako che si dice non innamorata di lui, fino a quando la sua gelosia non aumenterà con l'entrata in scena della bellissima e svampita Mariko Nakasu. Tsutomu si mette insieme con Mariko nonostante non pensi ad altro che Mikako, ed è proprio a causa di questo "amore non egoista" che preferisce allontanarsi da lei, per non limitare i suoi orizzonti (è proprio uno scimmione!! Come dice Mikako ^-^"). Mikako, dal canto suo, mette in mostra la gelosia che prova, non apertamente, ma a piccoli segnali: è scostante e cambia il suo look, in altre parole si tinge i capelli di un abbagliante biondo platino! Naturalmente, Mikako e Tsutomu non sono gli unici a soffrire per affari di cuore... c'è ad esempio Mariko Nakasu, che dopo la breve storia con Tsutomu si mette con Yusuke Tadai, del quale è innamorata anche Ayumi Oikawa, che però preferisce soffocare il suo amore, lasciando Yusuke libero di scegliere la sua strada (e naturalmente la ragazza che ama veramente). Mariko è una ragazza piuttosto superficiale che non fa altro che pensare ai trucchi e alla moda (tant'è vero che, alle riunioni dell'Akindo non fa altro che dipingersi le unghie, non prestando la minima attenzione alle discussioni...questo comportamento mi ricorda qualcuno! >_>). Mikako decide di aprire un club del tutto speciale che non esiste nella scuola, e vale a dire l'Akindo: ognuno dei

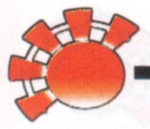
membri prepara qualcosa che poi venderà al mercatino locale che si tiene una volta la settimana. Mikako confeziona i suoi abitini trendy col suo marchio personale (l'Happy Berry), Tsutomu costruisce i suoi strani oggetti non identificati, Yusuke fa ritratti alla gente, Jiro programma il videogame "spara su Noriji" che vanno letteralmente a ruba, Lisa vende la linea di abiti punk per bambini (e io mi chiedo quanti ne venda... Nd FRM), P-chan cuce coniglietti e orsacchiotti di peluche, Shintaro (fratello di Mariko) realizza le statuette in creta della divinità Haniwa, Ayumi aiuta qua e là dove c'è più bisogno, mentre Mariko che sembra non avere nessun talento in particolare, si veste da coniglietta sexy per attirare i clienti alla loro bancarella (^-^"") La prima del gruppo a fare la decisione più matura è Mariko, quella da cui non ci si aspetta di certo una cosa simile: lascia il liceo, dal quale non riesce ad avere nessun profitto valido. Così decide di trovare la sua strada con le sue sole forze allontanandosi dal gruppo dichiarando finalmente il suo amore al suo amico d'infanzia Shuji, il ragazzo del quale è veramente innamorata.

Il lieto fine è un po' per tutti: Mikako realizza il suo sogno di andare in Inghilterra, per specializzarsi nella sua prossima professione di stilista dopo aver vinto il concorso scolastico, lasciando tutti a bocca aperta col suo meraviglioso abito da sposa. Mika alla fine partirà, ma non senza vari momenti d'indecisione, la più importante delle preoccupazioni è di lasciare Tsutomu per un periodo che a lei sembra troppa lungo (un anno). Il ragazzo è ormai diventato troppo importante per lei, soprattutto dopo che hanno fatto l'amore! #^_^#. Persino i genitori di Mika (da tempo separati) tornano insieme, generando una nuova figlia di nome Miwako, alla quale è dedicato il capitolo finale di *GM*. Ma alla fine tutto si risolve per il meglio, l'autrice ci proietta nel futuro, dove vediamo il riunirsi di tutti i personaggi e ci è svelato come sono riusciti a trasformare le giovanili passioni in qualcosa di concreto: tutti hanno finalmente trovato la propria dimensione nella società. Peccato però che la Yazawa non abbia dato abbastanza spazio a Mika e Co. preferendo dare più spazio agli "eredi" della storia (Miwako e i figli degli altri protagonisti). Il giudizio in conclusione è più che ottimo e ne consiglio caldamente la lettura anche ai più scettici, mi riferisco soprattutto a quelli che dicono che *GM* è disegnato male...vi assicuro che il manga non ha niente a che vedere con l'anime, sia per qualità estetiche sia per la storia! Una novità assoluta che vi presento in quest'articolo il mini film di *Gokinjio Monogatari*. Si tratta di un episodio speciale dedicato ai due piccioncini Mikako & Tsutomu, quando hanno una piccola incomprensione amorosa: riprende un po' la falsariga della serie regolare, ma raccontata in maniera diversa (la diversità sta nei particolari, quasi insignificanti visto che cambia solo la forma e non la sostanza!), infatti alla fine tutto si aggiusta e i due tornano insieme, con delle bellissime scene di palloncini volanti a forma di faccetta dell'Happy Berry e un bacio finale da mozzare il fiato #^_^#!! L'animazione è di qualità sicuramente migliore rispetto alla serie televisiva, e alcune immagini sono davvero esilaranti. Purtroppo non è facile reperire questo film pur essendo uscito ormai da tre anni. La durata è di circa mezz'ora e nella sigla nostrana appaiono molte delle sequenze di quella originale, presente anche in questo film. Con questo è tutto, alla prossima! WAAARP!!

Mikako Koda

Tutto ha inizio in una lontana galassia, approssimativamente a 26.000 anni luce dalla Terra.
Improvvisamente una luce abbagliante squarcia l'oscurità dello spazio. È il Sole del pianeta Ultra, che con la sua devastante potenza inghiotte tutto ciò che ha attorno a sé. Il pacifico e coraggioso popolo che abitava quel pianeta, in un attimo evapora, svanendo per sempre tra le pieghe del tempo. Tutto è silenzio, dove prima vi era una stella luminosa, ora c'è il vuoto e freddo spazio.
Il popolo Ultra non è però scomparso del tutto, perché pochi attimi prima dell'esplosione finale, un pugno di uomini riesce a salvarsi a bordo di un veicolo spaziale e a fuggire. Dopo un peregrinare senza meta, ecco che giungono nella Nebula M 78 distante dalla Terra circa 300 anni luce; qui i superstiti atterrano su di un asteroide, circa sessanta volte più piccolo della Terra, installando la loro base. L'unico problema è che quest'asteroide è come caduto in uno stato di ibernazione. Avrebbe tutte le caratteristiche per ospitare la vita, se non che tutte le risorse sono come in animazione sospesa. Uno dei sopravvissuti è un esimio e saggio scienziato, che mette a disposizione tutta la sua sapienza per permettere al suo popolo di sopravvivere e di nascere una seconda volta. Dopo attente ricerche scopre che il solo modo per dare vita all'asteroide morto è quella di creare un sole artificiale che possa dargli forza ed energia: ecco che nasce il Plasma Super Q. Tutto sembra andare per il meglio, quando ecco che c'è un imprevisto; accade ciò che nemmeno lo scienziato si aspettava succedesse: il raggio, la luce che emana questo Plasma Super Q, altera geneticamente la composizione molecolare di tutti gli abitanti Ultra, trasformandoli in un popolo di superman con poteri straordinari e un'armatura impenetrabile.
Passano i secoli sotto il regno di Ultraman King, la vita prosegue tranquilla sul pianeta.
Gli abitanti hanno preso completamente possesso della Nebulosa M 78; grazie alle loro capacità scientifiche e laboriose, hanno ricostruito il loro fiorente impero, e grazie ai loro nuovi poteri hanno giurato di difendere la pace e la giustizia in tutto l'Universo.

Un giorno, grazie ai loro sofisticati apparecchi di comunicazione, captano una richiesta d'aiuto da una lontana galassia; un puntino azzurro del sistema solare: la Terra. Immediatamente viene inviato un agente della divisione speciale in incognito, che sotto le mentite spoglie terrestri del giovane Ayata, cerca di risolvere il problema
Di serie in serie si succedono diversi Ultraman, ognuno di loro con una doppia identità; così *Ultra Seven*, osservatore scientifico sul suo pianeta, è Dan Moroboshi sulla Terra, *Ultraman Ace*, abile combattente, diventa Seiji Hokuto, sottufficiale della Marina Terrestre. *Ultraman Taro* (il primo Ultraman ad avere delle protuberanze sul capo, come suo padre) è Kotaro Higashi, *Ultraman Leo* invece è Gen Ootori, e per finire Shin Man è l'Ultraman protagonista di *Kaettekita Ultraman* del 1971, che sulla Terra è Hideki Go (i bracciali che usa per la sua trasformazione sono un dono di suo fratello Ultraman Seven). Tutti fanno parte di organizzazioni per la difesa della Terra, dotate di sofisticatissimi mezzi per combattere i nemici in terra, in cielo e in mare. Inoltre si possono incontrare altri personaggi Ultra nel susseguirsi delle serie. Papà e Mamma Ultra, i genitori di tutti i fratelli Ultra, nonché ufficiali in carriera dell'esercito del pianeta: il primo è il comandante supremo, la mamma è invece l'ufficiale più anziano, capo della divisione armata detta Croce d'Argento.



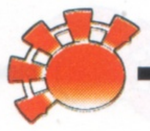
Poi c'è il saggio Zofi, primogenito della famiglia, comandante del gruppo a difesa del pianeta Ultra, che ha 23.000 anni. Nella serie del 1974 appare Astra, ultimogenito della famiglia. Ha solo 10.000 anni e dà una mano a suo fratello Ultraman Leo. Gli acerrimi nemici di questa saga non sono esseri alieni o pazzi scienziati pronti a conquistare il nostro pianeta, ma giganteschi esseri partoriti dalla stessa Terra, mostri orribili trasformati dall'inquinamento atmosferico ed ambientale. Così si possono vedere calamari giganti frutto di un'alterazione genetica causata dall'inquinamento, o un microscopico batterio cresciuto fino a raggiungere i 150 metri di altezza, a causa delle radiazioni nucleari. Come tutte le pellicole e le serie televisive prodotte da Eichi Tsuburaya (già protagonista insieme al regista Ishiro Honda nella fortunatissima epopea di Gojira), sono un chiaro messaggio ecologico destinato alle nuove generazioni. Fra il 1966 e il 1974 le produzioni sono state ben 6 con più di 250 episodi trasmessi dalla T.B.S. Television. Il fenomeno Ultraman non è finito con la sospensione della produzione nel 1974, ma è continuato nel tempo con molte richieste nell'editoria, videocassette e gadgets. La Nippon Sunrise, su concessione della Tsuburaya Production, realizza 50 episodi trasmessi fra il Maggio del 1978 e il Marzo del 1980 di un nuovo Ultraman, questa volta a cartoni animati. La serie s'intitola *The Ultraman*, ma l'eroe di questa storia è Ultraman Joe, pronto a combattere animali mutanti e strane creature in ogni sua missione. Dotato di potenti armi come l'Astro Beam o il Rolling Spark, attinge la sua forza dal Sole, culminante nella sua arma finale: il Platinium Koosen (Raggio Platinium). Quando non deve combattere, è un ragazzo come tanti altri, confondendosi coi terrestri col nome di Choichiro Hikari. Insieme con altri ragazzi che rispondono ai nomi di Kei, Hiroaki, e la giovane Mitsumi, Choichiro appartiene al corpo speciale dei Kagaku Keibitai ovvero Guarnigione Scientifica, che a bordo dell'aeroplano da battaglia Ultria, ha il compito di difenderci da ogni pericolo; questa guarnigione è capitanata da Tetsuo Akiyama che comanda anche l'Ultria. Dopo sei anni di silenzio, nell'Aprile del 1980 viene realizzata un'ennesima serie: *Ultraman Eighty* (che tradotto dall'inglese è *Ultraman '80*) di 50 episodi. Al fianco del protagonista, che cela la sua vera identità nei panni di Takeshi Yamato (insegnante di scuola media), appare per la prima volta Yurian (figlia di Ultraman King, nonché principessa destinata, un giorno, a regnare sul trono di Ultra).

Dieci anni più tardi, nel Settembre del 1990, fa la sua comparsa *Ultraman Great*, che questa volta attiva la forza per trasformarsi da un ciondolo proveniente da Marte.
Jack Shindo è il nome umano di Ultraman Great, ed è membro dell'U.M.A., un'organizzazione mondiale della pace terrestre.
Al momento non abbiamo notizie riguardanti nuove produzioni sulla saga degli Ultraman, questi superman rossi e argento che hanno entusiasmato milioni di ragazzini giapponesi negli anni '70 e '80.

FILMOGRAFIA

* 17 Luglio 1966 Ultraman
* 1 Ottobre 1967 Ultra Seven
* 2 Aprile 1971 Kaettekita Ultraman
* 7 Aprile 1972 Ultraman Ace
* 6 Aprile 1973 Ultraman Taro
* 12 Aprile 1974 Ultraman Leo
* Aprile 1980 Ultraman Eighty
* Settembre 1990 Ultraman Great
* 7 Maggio 1979 The Ultraman (cartoni animati)

Sabrina Tunesi



Intervista a: Chloe di Tako-San

Per prima cosa, che ne dici di presentarti ai nostri lettori, Chloe?
Mi chiamo Chloe.... Cioè, no.. il mio vero nome è Alessandra, ma firmo i miei disegni (e da quando faccio Tako anche gli articoli) con questo nick da almeno 10 anni. Non ha nulla a che vedere con i manga, ma viene da una poesia di Orazio (siamo una reda colta, che vi credete!!!!). Ho, ... hem, cof.. ...entinove anni.

Puoi dirci anche i nomi (e soprannomi) degli altri componenti la redazione di Tako-san?
Per ordine alfabetico???? Ito (Alessandro), il nick viene dalla serie *Due come noi*... avete presente? Max, abbreviazione di Massimo, Ring (Francesca), come intuirete preso da *Proteggi la mia terra*, Pat-Pat, che sta per Patrizia, e Sabry, cioè Sabrina.

Come è nata l'idea di fare una fanzine sui cartoni animati giapponesi? (quando è nato Tako, date e curiosità, e anche qualche aneddoto divertente, se esiste).
Se esistono aneddoti???? Ah, ah, ah! Io e Sabry ci conoscemmo circa sette anni fa al corso di Grafico Pubblicitario, dopo di che decidemmo di iscriverci ad un Corso biennale di fumetto. Alla fine del primo anno eravamo già in giro con il nostro book (che se lo riguardo ora posso capire perfettamente perché nessuno volesse darci un lavoro, ma all'epoca ci sembrava bellissimo: col tempo siamo decisamente migliorate). Le abbiamo provate tutte, anche le fanzines (un paio pubblicarono dei lavori di Sabry), ma entrare a far parte dello staff neanche a parlarne, così decidemmo che ne avremmo creata una noi. Il primo numero era in bianco e nero, e non avevamo la minima idea di come muoverci. Intendo dire: come far arrivare la fanzine in fumetteria ad esempio, ma anche quale era il prezzo medio di una tipografia. Ricordo anche perfettamente che Max, che impaginava, era assillato dal fatto che, secondo lui, gli articoli erano troppo lunghi. Sforbicia qua, sforbicia là, alla fine ci avanzavano le pagine! Era pieno di difetti: immagini sgranate, impaginazione non troppo accattivante, vari errori; ma è sicuramente quello che ci ha dato più gioia. Poi penso che siamo la prima fanzine ad aver ricevuto posta per il n°0. Avevamo fatto volantinaggio: non ci avremmo mai creduto, ma qualcuno ci scrisse!

Perché l'avete chiamata Tako-san?
Pensammo che avevamo bisogno di una mascotte. Qualche giorno prima avevamo regalato a Max un grosso lecca lecca a forma di polpo rosa, come quelli di Mendo di *Lamù* per intenderci, e pensammo che sarebbe stato carino. Polpo in Giapponese si dice tako, noi ci abbiamo aggiunto il san perché fa molto Giapponese maccheronico mettere il san dappertutto, no? Poi una nostra amica Italo Nipponica ci disse che tako si usa anche per dare del tonto a qualcuno, così capimmo che era la nostra mascotte ideale! Una curiosità, il primo nome scelto per la nostra fanzine era Banzai! (Poi ce n'erano una marea di altri, che non ricordo nemmeno più) Decidemmo di cambiarla perché volevamo un animaletto per mascotte, ed infondo è stato bene così, no? Era il lontano 1997, possibile? Quanto tempo!

Come è organizzato il lavoro all'interno della redazione?
Organizzato? Non riesco a trovare questo vocabolo nel dizionario!!! In realtà nella nostra redazione regna una semi anarchia, anche se più o meno ognuno ha il suo compito; tutto se gli impegni di lavoro lo permettono. Ad esempio normalmente l'impaginatore è Max, ma questa volta tocca a me perché lui è oberato di lavoro. Sabry contatta case editrici, distributori, ecc. Il resto della redazione non sta certo con le mani in mano, chi contatta gli organizzatori delle fiere (a volte l'unico modo di farsi conoscere è il contatto diretto con il pubblico), chi ritira i soldi dai debitori (Così sembra che ci diamo allo strozzinaggio! Nd Tako) (Sarebbe un'idea! Nd Chloe). Quest'ultimo è molto importante, anche se non siamo a scopo di lucro, se non rientriamo delle spese, non possiamo uscire con il numero successivo, gli altri fanzinari possono ben capire le esigenze di una rivista amatoriale. A turno si va in trasferta, cioè le fiere fuori Roma (dove ha sede la redazione). Ogni tanto si cerca di trovare il tempo per riunirsi e discutere alcune scelte da fare. Ad esempio a volte ci inviano degli articoli che vorrebbero pubblicassimo, allora noi decidiamo se sono adatti, cioè se le fonti sono attendibili; perché ci è capitato che ci facessero prendere delle toppe (una volta sola, ma ci è servito di

Il primo numero di Tako, il fantastico n° 0!

Scoop! Anche Tako legge *Banzai Manga*!

lezione!), o che ci spedissero articoli presi direttamente da un sito, e questi vengono cestinati, a meno che l'autore non sia il proprietario del sito, ovviamente. Adesso c'è un progetto che stiamo pensando di portare avanti già da un po' di tempo: vorremmo far diventare la nostra fanzine anche una e-zine. Insomma perché parlare semplicemente di un nuovo anime e non far vedere uno spezzone, o recensire un CD e non farne ascoltare anche un pezzetto? Le possibilità sono buone, io lavoro come Web master e quindi si suppone che un sito lo sappia pubblicare, il materiale è lo stesso che abbiamo per fare la versione cartacea... tutto dipende

dal tempo, quindi attenti: navigando nella rete potreste finire nei tentacoli di un gigantesco polpo rosa! Per il momento ci accontentiamo di un piccolo spazio che ricavai nella mia homepage. Era il primo sito che facevo (ancora non lavoravo come Web master, all'epoca), per cui era molto... diciamo, sperimentale!

Ci sono anche alcune curiosità sulla rivista, ed un giochino in cui dovete sparare a Tako se siete curiosi lo trovate a questo indirizzo:

http://members.xoom.com/mangahome/tako_san.htm.

Mi raccomando NON tentate di mandarmi E-mail da lì: l'indirizzo è vecchio, ed ultimamente ho trascurato un po' quel sito per fare quello nuovo (l'E-mail di Tako, invece è sempre attivo).

Quali sono le difficoltà maggiori in cui incorrete nel realizzare Tako?

La prima fra tutte il lavoro. Non quello per la rivista, ma il nostro. La fanzine è un dopolavoro, ed il tempo che ci lasciano i nostri impieghi non sempre è sufficiente per far sì che riusciamo a pubblicare così frequentemente quanto vorremmo (il nostro sogno proibito sarebbe essere bimestrali). Così a volte succede che una notizia che avevamo in anteprima venga già data da qualche altra rivista (come l'articolo sui Pizzicato Five, ad esempio...). Altro grave problema è il prezzo della carta. Quando riuscimmo a pubblicare 36 pagine a colori più poster a colori, eravamo esaltati; ma il prezzo della carta è aumentato, così per non alzare il prezzo abbiamo tolto il poster.

Oltre ai problemi, ci saranno anche dei lati piacevoli, in questo lavoro. Quali sono?

Ovvio. Il primo in assoluto è il contatto con altri appassionati. I ragazzi vengono al tuo stand o ti scrivono per avere uno scambio di opinioni. A volte capita che qualcuno ci chiami "sensei". Normalmente noi ridiamo, perché non ci sentiamo affatto sensei di nessuno, insomma magari siamo specializzati in un genere, ma in altri abbiamo delle lacune: ad esempio non provatevi a chiedermi nulla sui robottoni, vi prego! Poi in fiera qualcuno ti chiede l'autografo. E' emozionante... per un momento mi sento Madonna... vabbé non proprio lei, ma mi gasa lo stesso. Con la scusa della fanzine puoi conoscere i doppiatori (alcuni ormai sanno come siamo insistenti), ed una volta abbiamo anche intervistato due autori della Kodansha, che non è affatto male! Ah, possiamo venire intervistati da una rivista seria, e questo non è certo da tutti!

Quanti numeri di Tako sono usciti?

Otto.. credo.. Tako non segue una numerazione regolare. Abbiamo lo 0; 0-bis; 1; 2; 3; 1 nuova stagione; 2 nuova stagione; 3 nuova stagione...

E ... qualche anticipazione sul prossimo numero?

Si parlerà della *Magica Emi*, di *Suki dakara suki* delle Clamp, e ci sarà un'intervista a Clara Serina dei Cavalieri del Re, che abbiamo fatto insieme ad un'altra fanzine (My Anime): questo per sfatare l'idea che i fanzinari siano tutti rivali.

Per concludere, Chloe, vuoi fare una dichiarazione alla Nazione? Il microfono è tutto tuo!

Continuate ad amare l'animazione, ed i fumetti. Continuate a sognare e non reprimete il bambino che è ancora dentro di voi, e a chi ride di voi e vi da dello stupido, non sprecatevi nemmeno a rispondere, non capirebbe. Soprattutto, non prendetevi troppo seriamente e non distaccatevi troppo dalla realtà, per quanto dura essa possa essere: i nostri eroi sono dei cartoni nati per emozionarci, e per farci sognare, e tali devono rimanere, altrimenti rischiamo di alienarci ed entrare in paranoia, e questo rischia di dare una pessima idea degli otaku. Ah, e ovviamente: Lady Oscar è la migliore! Ah, ah, ah!!!!!!

Takaya Todoroki

Sabry e Chloe

NEWS ITALIA

Mese denso di novità, per cui non perdiamo tempo partendo subito con la Dynamic, che dovrebbe ormai aver ricominciato la pubblicazione dei loro manga, fermi da tempo; ai titoli già proposti si affiancheranno: *Brain Powered*, *Trigun*, *Excel saga*, *Karekano* e forse non è neanche finita qui. Mentre sulle uscite video di agosto comincia a fare capolino il trailer di *Generator Gawl*, della Tatsunoko, la lista della spesa di Ottobre inizia con la prima cassetta di *Blue Submarine N° 6* e con una serie di uscite per i titoli già in corso di pubblicazione. Nel frattempo si accavallano le previsioni sull'uscita di DVD: *Chi ha bisogno di Tenchi? The movie - Tenchi Muyo in Love 2: memorie lontane* non sarà, come si era saputo, il primo DVD Dynamic (le specifiche previste comprendono la certificazione THX e l'audio 5.1, non solo Dolby Digital, ma anche DTS. Scusate se è poco!), ma solo perché la nuova mini di *Shin Getter robot VS. Neo Getter robot* sarà lanciata a Natale in contemporanea mondiale: questo significa VHS e DVD da 30 minuti, ma con un bonus succoso: uno speciale con tutti i robot di Nagai, *Jeeg* e *Gloiser X* compresi! Vi si aggiungano *Karekano*, i DVD di *Lain*, *Shamanic Princess*, *NieA_7*, *Boys Be...*, *Strange Dawn* e tutto *City Hunter* (intendo le serie viste finora in TV). In più al trattamento già subito da *Daitarn 3* e *Zambot 3* (rimasterizzazione, ridoppiaggio ecc.) dovrebbe essere sottoposto anche *Bem*, ma qui andiamo un bel po' avanti (si parla di 2001 inoltrato). Insomma, se solo la metà di questi annunci si rivelasse vera, poveri i nostri portafogli! In compenso potremo farci una bella scorpacciata gratuita di cartoni in TV: di *Slam Dunk*, *Trigun*, *Sakura* (ammesso che la Mediaset lo trasmetta), *Dragonball Z*, *Digimon* e *Pokémon* vi dovrebbe aver già parlato Haruka, per cui non vi tedio oltre. Sappiate, però che circolano voci secondo le quali la Doro TV avrebbe acquistato *GS Mikami*, e si vocifera sulla trasmissione di *Caro fratello* da parte di TMC, con sigla inedita dei Cavalieri del Re!.

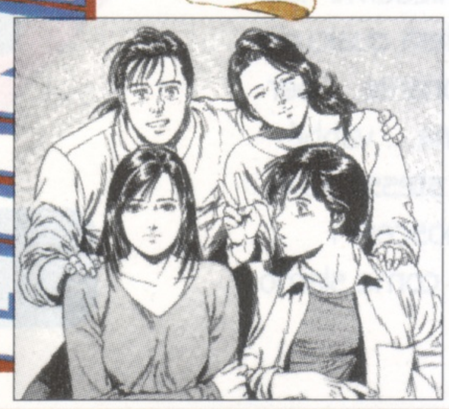
In alto: Boys Be...

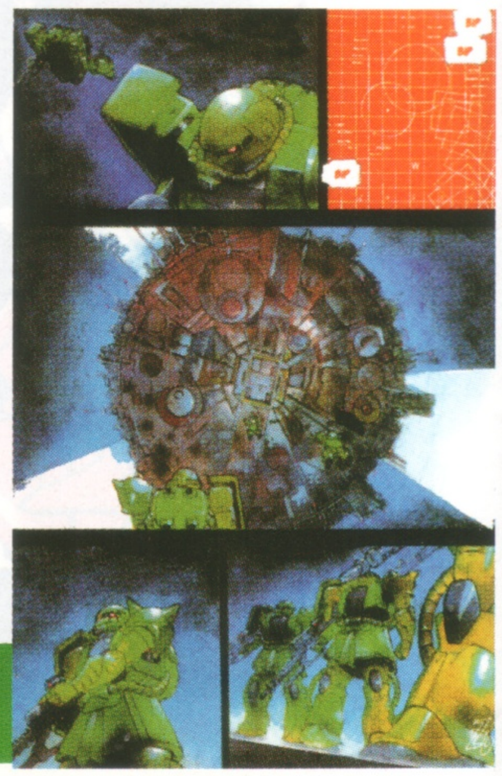
Passiamo al settore cartaceo, sicuramente più abbordabile economicamente. La Marvel affianca al ritrovato *Macross 7* il mobile suit per antonomasia: *Gundam 0079* di Kazuhisa Kondo. Novità anche in casa Star Comics: il già annunciato *F-Compo* di Hojo e gli artbook di Katsura, ripartiti in tre mesi; all'ultimo volume, inoltre, si affiancherà sugli scaffali l'artbook di *Jojo* (infatti Ryo è stranamente più euforico del solito...). Ma la bomba dell'editoria cartacea (mi sento un po' Maurizio Mosca oggi...) é che Express si trasformerà in monografico! Questo significa, che tutti i suoi manga saranno ripresi dall'inizio, a partire da *I's*, *Rookies* e *Yu-Yu Hakusho*, quest'ultimo su Zero. Per tutti gli altri si dovrà aspettare un po'. All'interno di questo progetto rientra anche la pubblicazione di *Short Program*, di Mitsuru Adachi, e non come erroneamente annunciato di *Slow Step* (fonte ADAM, http://www.adam.eu.org/). Grazie alla Hazard potremo ancora gustare un mostro sacro quale Osamu Tezuka, con *La principessa Zaffiro*, il misterioso *MW* e l'allettante *L'uccello di fuoco* (niente battute sconce!). Ultim'ora: con un colpo a sorpresa, Dynamic ha annunciato la proiezione alla fiera di Lucca del film di *Utena*, alla presenza del suo regista Kunihiko Ikuhara, dell'autrice del manga Chiho Saito e del character design Shinya Hasegawa. Il film avrà le voci di Roberto Chevalier, Sandro Acerbo, Barbara De Bortoli, Ilaria Latini. E mentre aspettiamo l'uscita di *Mononoke Hime* in VHS, teniamo d'occhio la Kabuki Publishing e i suoi *Class Mate* (uno shojo in volume unico) e *C.A.T.S.* (shonen, 2 numeri), entrambi pubblicati solo in libreria.

FRM

Generator Gawl

In basso: Gundam 0079
Al lato: Short Program di Mitsuru Adachi... presto in Italia!





Gundam: Tavola a colori

Shojo News

Escaflowne

Cari amici dello shojo, come va? Come avrete certamente notato, questo mese lo spazio delle news shojo è stato ridotto per far posto alle novità in tv, ma niente paura nel prossimo numero tutto tornerà alla normalità. Bando alle ciance, cominciamo.

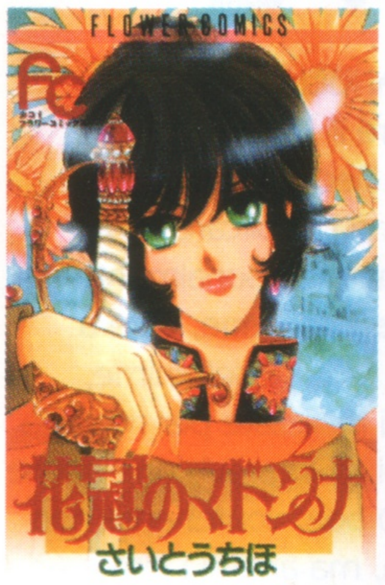
Due nuovi film sono usciti da poco nelle sale giapponesi: il primo è tratto dalla longeva serie *Oh, mia dea!* tratta dal manga di Kosuke Fujishima, che aveva visto interrompersi il proseguimento delle avventure dopo la pubblicazione degli Oav. Il secondo invece è dedicato alla serie shojo che in questo momento più appassiona il pubblico italiano: *Tenku no Escaflowne* della quale esiste la serie in videocassette senza censure edita da Dynamic Italia.

Angelique

Per quanto riguarda il mercato degli Oav, vi segnalo l'uscita di *Angelique*, serie (per ora) composta da due video,

Ayashi no Ceres

una storia dal tratto curato e pulito appartenente al genere fantasy. Nel frattempo in tv, come già anticipato nei numeri scorsi, continuano le avventure di *Card Captor Sakura* (giunta quasi alla sua conclusione), *Ayashi no Ceres*, *Corrector Yui* e *Maho Tsukai Tai*.



Kan Kan no Madonna

E qui in Italia? Una valanga di novità succose e fresche fresche: la Kabuki publishing pubblicherà tre nuovi fumetti shojo, il magico *I cinque elementi di Majin* e i sentimentali *Lovers* e *Classmate*. La qualità di questi nuovi albi sarà eccelsa anche se costeranno un po' più del normale. Conterranno tavole a colori, saranno stampati su carta patinata e avranno la sovracopertina. La stessa casa ci presenterà la versione italiana di alcuni artbook (maggiori dettagli nei prossimi nei numeri).

La Star ci regalerà *Kan Kan no Madonna* nella collana Amici. Inoltre tra breve partirà *Bronze* su Kappa Extra e un altro shonen ai di cui ancora non si conosce il nome.

La Marvel Italia non sta a guardare e dopo *Solamente Tu* ci presenterà un nuovo fumetto, in una miniserie di sei numeri nella collana Manga Love. Si tratta del bellissimo *Half Moon* di Ai Yazawa che

nella versione nostrana prenderà il poetico titolo *Gli ultimi raggi di Luna*. Inoltre tra poco uscirà sempre per la stessa casa *Angel Sanctuary*.

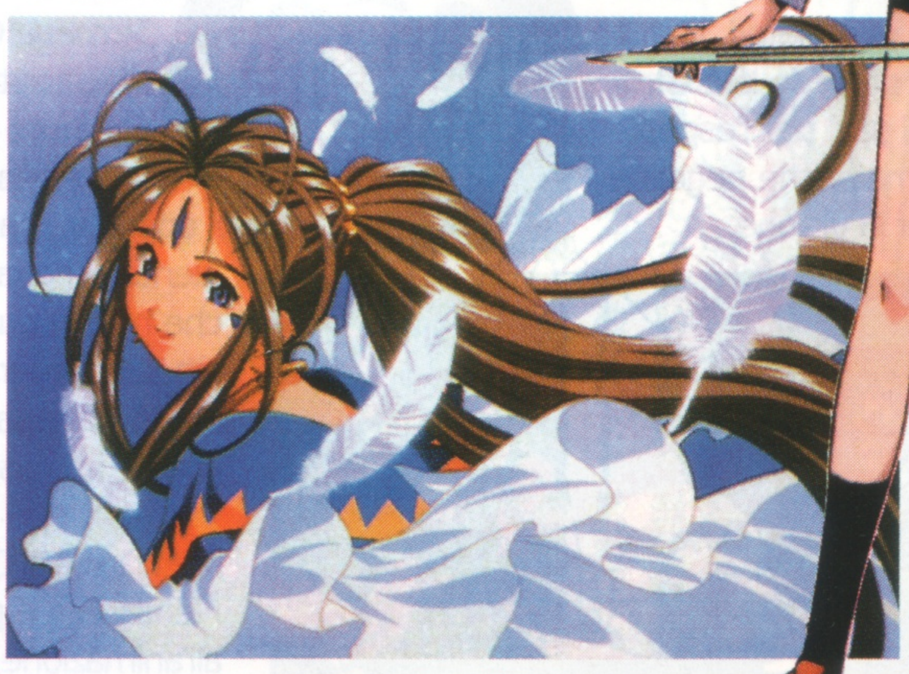
Dulcis in fundo una casa editrice italiana ha acquistato i diritti di *Kodomo no Omocha* conosciuto in Italia col nome di *Rossana*.

Kodomo no Omocha

Per quanto riguarda le videocassette saranno disponibili tra poco due nuovi titoli shojo: *Utena the movie* editata da Dynamic Italia, dove Utena e Anthy saranno interpretate rispettivamente dalle straordinarie Barbara de Bortoli (Buffy) e Ilaria Latini (Joey), e gli Oav di *Rayearth* (stesso doppiaggio milanese dei video della serie) editi da Yamato Video.

È tutto ci sentiamo tra due mesi.

Haruka Tenou



SHONEN NEWS

FILM DI COWBOY BEBOP

I produttori cinematografici hanno completato la sceneggiatura del film di *Cowboy Bebop*, basato sull'omonima serie animata, e ne hanno iniziato la realizzazione. Il portavoce della Sunrise ha dichiarato che non è stata ancora decisa una data per l'uscita del film nelle sale. La storia si colloca tra gli episodi 22 e 23 della serie tv e i personaggi di spicco sono Electra e Vincent. I produttori non si sono sbilanciati per quanto riguarda le notizie, ma hanno lasciato intendere che parte delle ambientazioni sono state realizzate grazie ad un viaggio in Marocco. Il film è prodotto dalla Sunrise Studios, dalla Bandai Visual e dalla Bones, quest'ultima faceva parte della Sunrise, ma si è separata dopo la fine della serie.

MUSEO DELLO STUDIO GHIBLI

Nel parco di Inogashira a Mitaka (nei pressi di Tokio), aprirà nell'ottobre del 2001 il Museo dello studio Ghibli, definita la Disney giapponese. I lavori dovevano iniziare alla fine di luglio di quest'anno, ma la scadenza non è stata rispettata; dovrebbero comunque cominciare al più presto, con un costo di circa 50 milioni di dollari. Il gioco vale la candela, infatti secondo le aspettative solo nel primo anno dovrebbero essere accolti da 800 mila ad un milione di visitatori. Il museo prevede la costruzione di sale per l'esposizione, ma anche negozi e sale per la visione.

ARTBOOK DI EVANGELION

Per commemorare il 13 Settembre 2000, giorno del Second Impact, la Gainax ha deciso di pubblicare un artbook, supervisionato personalmente da Hideaki Anno. Esso contiene, oltre a numerose scene salienti dell'anime, anche illustrazioni realizzate per riviste e altre pubblicazioni. È' in previsione anche l'uscita di un DVD box, contenente non solo tutta la serie, ma anche i film e un box illustration di Sadamoto Yoshiyuki.

LA GIOSTRA DI GUNDAM...

Presso il parco divertimenti Fuji-kyuu Highland, ai piedi del monte Fuji, ha aperto il 3 Settembre una nuova attrazione: "Gundam the ride: A Boa Qu". Sì, avete capito bene, basata sul mitico *Gundam*! A quanto pare, trattasi di un simulatore che si muove in sincronia con un film animato... e ovviamente si guida una nave spaziale! ^__^
La 'giostra' è stata creata dalla New Visual World, con l'approvazione della Sunrise. Essa prevede l'introduzione di due nuovi personaggi: Adam e Jack, che a bordo di una nave spaziale della Federazione Terrestre, devono affrontare la battaglia decisiva di A Boa Qu (quella con cui termina la prima serie). Ma non finisce qui! Accanto all'attrazione è stato aperto un negozio chiamato Gundam Mania, indovinate un po' che cosa vende? ... Di certo non Hot Dog! ^__^

DI NUOVO MONKEY PUNCH!

Siamese Cat, questo il titolo annunciato da Monkey Punch (creatore di *Lupin III*) in una conferenza stampa sulla nuova opera animata. Non si sa ancora niente al riguardo, se non sporadiche notizie quali che la protagonista si chiamerà June e che il film uscirà nelle sale approssimativamente la prossima primavera.

FILM DAL VIVO PER HIDEAKI ANNO

Mentre Iida è passato dai live-action all'animazione, il nostro Hideaki Anno continua a cimentarsi nel percorso inverso con il film dal vivo *Shiki Jitsu*. In questo caso non si tratta di certo del genere live-action, ma di un'opera romantica, drammatica e... anche un po' autobiografica! Il film sarà fatto uscire solo in alcune e selezionate sale cinematografiche giapponesi, ma la prima dovrebbe essere il 7 Dicembre presso il Museo della fotografia di Tokyo.

NUOVI FRANCOBOLLI ANIMATI

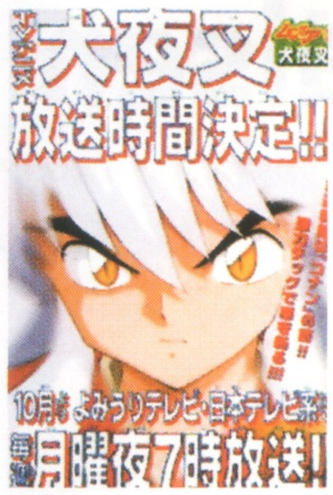
Dopo i francobolli di *Mononoke Hime* anche altre serie (tra cui *Lady Oscar*!) hanno l'onore di apparire sui francobolli commemorativi del ventesimo secolo, sezione animazione! Sono ormai disponibili a partire dal 22 Settembre al prezzo di 740 Yen.

I GATCHMAN E LA PUBBLICITA'

Credo che i fan giapponesi della serie dei *Gatchaman* stiano idolatrando l'inventore della pubblicità: la NTT ha fatto produrre un nuovo spot commerciale per promuovere il loro nuovo e superveloce servizio ISDN, e fin qui tutto ok... il bello è che hanno affidato il loro messaggio alla famosa Squadra G! Ovviamente trattasi di attori in carne ed ossa, vestiti con splendidi costumi realizzati in modo molto fedele all'anime. I

In alto: Hideaki Anno

costumi sono indossati dai membri del gruppo musicale SMAP, famosi in Giappone come lo furono i Take That in occidente.



NOVITA' PER LA SERIE TV DI INUYASHA

Veniamo subito al sodo, avendo già dato qualche anticipazione nelle news del numero scorso: sarà trasmessa alle 19:00 di ogni Domenica su NYT a partire dal 16 Ottobre, per il resto vi incolonno altri dati tecnici qui sotto...

L'Opening sarà cantato dai V6, mentre l'Ending dai Dream.
Animation Production: Sunrise:
Producer: Suwa Michihito (Yomiuri TV)
Tomioka Hideyuki (Sunrise)
Director: Ikeda Masashi
Character Design: Hishinuma Yoshihito
Art Director: Ikeda Shigemi
Photography Director: Oogami Youichi
Editor: Tsurubuchi Tomoaki
Sound Director: Tsuruoka Youta
Planning: Suwa Michihito (Yomiuri TV) Ueda Masuo (Sunrise)
Doppiatori principali:
Inuyasha - Yamaguchi Kappei
Kagome - Yukino Satsuki

GRANDISSIMO RITORNO!

Lo studio AIC ha annunciato due nuove serie che faranno piangere di gioia soprattutto i fan della vecchia guardia come me: *Bem* e *Fantaman*!!! Sarà forse un po' difficile vederli in versione moderna, ma credo che la cosa faccia piacere ai più e che i nostalgici sapranno adattarsi.

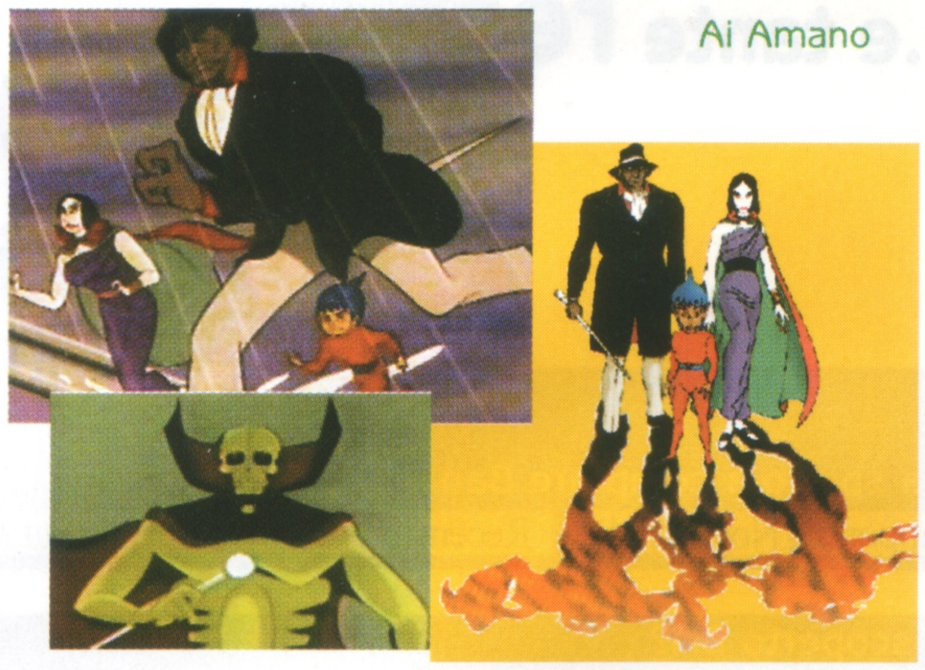
FILM DI ALEXANDER

In Giappone ad Ottobre è prevista l'uscita nelle sale del film animato tratto dalla serie *Alexander Senki* di Peter Chung, approdata qui in Italia qualche mese fa su MTV, grazie a Dynamic Italia. Di più nin so...

E INFINE UNA NOTIZIA FRESCA FRESCA....

Ci è da poco giunta in redazione una notizia bomba che farà tremare di gioia i fan dell'animazione giapponese: è stata appena realizzata in Giappone una serie sbalorditiva, che non potrà che conquistare il cuore dei fan, giapponesi e non, e che rimarrà nella storia dell'animazione moderna per le tecniche innovative che sono state usate, nonché per la sconvolgente e appassionante trama... il suo titolo è: *Neon Genesis Evangelion*!!! ..... Schelzetto! Schelzetto! ^___^ Ah! Ah! Ah! Ps: Mi scuso in anticipo con chi si è illuso, ma in qualche modo dovevo pur occupare lo spazio no? ^_- (ma che si sarà fumata? Nd FRM)

Ai Amano



L' ANGOLETTO DEL CURIOSONE... IN TV!

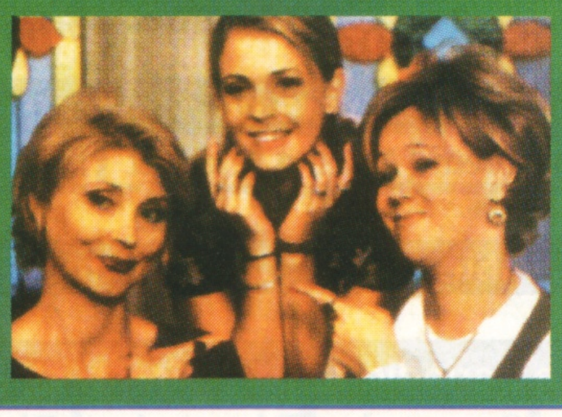
Siccome riteniamo che quello che facciamo non è abbastanza, in questo numero abbiamo deciso di annoiar... ehm stupirvi con nuove chiacchiere prive di senso... ops, meglio non rivelarvi il segreto del nostro successo! ^__^ Rispetto allo scorso numero lo spazio di questa rubrica si è purtroppo striminzito, così hanno deciso di affidarlo alle mie cure... è risaputo che tutto quello che mi passa tra le mani diventa subito grande... ^_- (A me non serve... io ce l'ho già grande! ^____^ Nd Ryoconilcosoinmostra) (O_O Ahhhhhhhhh! Copriti porco! E poi io con grande intendevo 'grandioso'! Malizioso che non sei altro! Scommetto che i lettori non avevano pensato male! Nd Aiconlemanisugliocchi) (Sese... Nd Ryochesichiudeipantaloni)

MACH 5 GO GO SPOPOLA IN AMERICA!

Sapevamo tutti (chi più chi meno) dello straordinario successo della serie animata *Mach 5 GO GO* negli Stati uniti, ma le prove concrete arrivano attraverso la stessa Tv. Da brava teledipendente quale sono (neanche troppo in verità, soprattutto vista la bassa qualità dei programmi di oggi, in special modo dei cartoni animati...) mi è capitato (ormai c'ho le antennine per queste cose!) di vedere immagini del famoso e 'antico' anime in numerose serie e film, ma le più evidenti e clamorose sono state: in *FRIENDS* (in cui appare ben due volte, la prima in un poster sullo sfondo, la seconda sulla maglietta indossata dal mio amato Chandler ^__^) e nientepopodimeno che nel film *PULP FICTION* (sulla maglietta dello spacciatore, la prima volta che entra in scena).

SABRINA

In una puntata del telefilm *Sabrina* le zie Ilda e Zelda cercano di insegnare a Sabrina il valore del denaro e le rivelano un loro piccolo trucco per far soldi: essendo streghe centenarie, hanno la possibilità di mettere da parte cianfrusaglie che con i secoli acquistano di valore... ad un certo punto se ne escono più o meno con la frase "Ma il vero affare della nostra vita lo abbiamo fatto vendendo lo scettro lunare a Sailor Moon"! Magie dell'adattamento italiano? Mah, chi sa...



Speciale **Ryoko Ikeda**
Lady Oscar e le altre Rose

anime **H2**
Adachi fa il piccolo chimico!

Battle Athletes
Campione d'incassi in USA... e da noi?

manga **Taruuruto-kun**
Il manga meno "porco" di Egawa

cult **Jeeg**
Noi restiamo tutti con te...

Sakura Taisen

...e tante **recensioni** novità e **curiosità**

Referendum

Cosa ti ha spinto a comprare Banzai Manga?
Novità Giappone | Novità Italia | Recensioni Anime | Recensioni Manga | CD-ROM | Altro:

Dove hai scoperto BM?
Edicola | Fumetteria | Fiere | Amici | Pubblicità | Altro:

Cosa ti ha colpito di più di questa rivista?
Novità Giappone | Novità Italia | Recensioni Anime | Recensioni Manga | Schede | CD-ROM | Tutto | Altro:

Cosa ti ha lasciato insoddisfatto?
Novità Giappone | Novità Italia | Recensioni Anime | Recensioni Manga | Schede | CD-ROM | Niente | Altro:

Cosa vorresti trovare nei prossimi numeri?
Più Novità | Più Recensioni | Più Rubriche | Più Interviste | Più Sigle | Va Bene Così! | Altro:

Secondo te quali sono gli articoli migliori (ovvero il redattore + figo)?

Cos'é che ti attira di più in una rivista dedicata al mondo d'animazione giapponese.
Anime | Manga | Notizie e Curiosità | Cultura Giapponese | Altro:

Ti piacerebbe trovare qualcosa alllegato alla rivista?
Niente | Libretti | Adesivi | Gadget | Posters | Cards | Altro:

Cosa cambieresti di Banzai Manga?

Con che periodicità preferiresti che uscisse BM?
Annuale | Semestrale | Trimestrale | Bimestrale | Mensile | Quindicinale | Settimanale | Quotidiano

Nome (o soprannome):
Età:
E-Mail:
Generi Preferiti:
Autori Preferiti:
Manga Preferiti:
Anime Preferiti:
Film Preferito:
Musica Preferita:
Adori:
Odi:
Quanto spendi al mese in fumetti?
Quante videocassette compri in un anno?
Cosa possiedi:
PC | Mac | Psx | Dreamcast | PS2 | LD | DVD | CD | VHS | Grammofono a manovella

DETECTIVE
CONAN

GOSHO AOYAMA

IN LIBRERIA
L. 5.000

le avventure
del detective più in gamba
le disavventure
del più grande campione
di muay-thai

IN LIBRERIA
L. 5.000

FIGHT
TAKA

Takashi Hamori

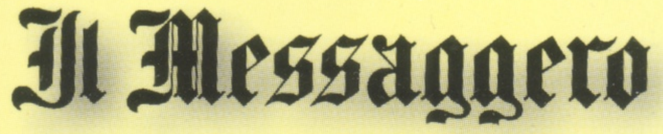
EXPO CARTOON

24° SALONE INTERNAZIONALE DEI COMICS, DEL FILM DI ANIMAZIONE E DELL'ILLUSTRAZIONE

FOLLOW ME

16/19 NOVEMBRE 2000
FIERA DI ROMA
Via C. Colombo, 291/295 - Roma

MOSTRA MERCATO
DEL FUMETTO DEL CINEMA
D'ANIMAZIONE E DEI GAMES



RADIO UFFICIALE

ORARI D'INGRESSO: gio. 10/20 – ven. 9/20 – sab. 9/21 – dom. 9/20 – **TARIFFE BIGLIETTI D'INGRESSO:** gio/ven: int. Lire 12.000, rid. Lire 10.000 sab/dom: int. Lire 14.000, rid. Lire 11.000 – **TESSERA D'INGRESSO:** Valida per una persona, 1 ingresso al giorno per 4 giorni: Lire 24.000

CON IL CONTRIBUTO DELLA GIUNTA REGIONALE DEL LAZIO
PATROCINIO: PRESIDENZA DEL CONSIGLIO DEI MINISTRI, REGIONE LAZIO, UNIVERSITÀ DI ROMA, IMMAGINE CENTRO STUDI ICONOGRAFICI - SOSTEGNO: CAMERA DI COMMERCIO DI ROMA
SEGRETERIA: Via FLAVIO DOMIZIANO 9 - 00145 Roma - PH.: +39/06 5413737 r.a. • FAX: +39/06 5410775 • E-mail: info@expocartoon.it • URL: http://www.expocartoon.it